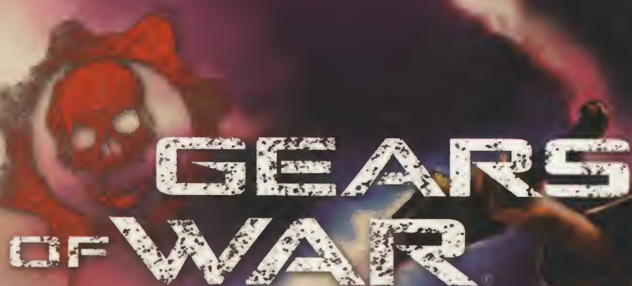
DVD **JOC FULL!** **SHERLOCK HOLMES** SECRET OF THE SILVER EARRING

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2007 13,5 LEI



A RIDICAT ŞTACHETA, APOI A TRAS LINIA

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2



BATTLESTATIONS: MIDWAY



10 SISTEME AUDIO 5.1



DEMO BATTLESTRIKE: THE ROAD TO BERLIN ■ EUROPA UNIVERSALIS III ■ GUMBOY: CRAZY ADVENTURES ■ INFERNAL ■ TORTUGA: TWO TREASURES ■ UFO: AFTERLIGHT **MODS** BATTLEFIELD 2 MOD EDITOR **FILME** CRYSIS ■ BLACK MESA ■ BLACKSITE: AREA 51 ■ JAZZ: HIRED GUNS **WALLPAPER** MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE ■ DOUBLE AGENT ■ WOW: THE BURNING CRUSADE **UTILITARE** ATI CATALYST 6.11 ■ NVIDIA FORCEWARE 93.71 **PATCH** DEFCON V1.3 ■ RAINBOW SIX: VEGAS V1.04 ■ WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS V1.21A **ANTIVIRUS** KASPERSKI ANTIVIRUS PERSONAL **EXTRA** CAPTAIN BINARY ■ RACER

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Viața pe planeta Canada

Când văd cu ce se ocupă guvernele altor țări și mă gândesc ce face al meu, mă ia rapid cu dureri de cap. Subiect al multor glume, făcute în special de vecinii lor de la sud, canadienii continuă să fie un exemplu demn de urmat pentru multe țări de pe minunata noastră planetă. Conștienți de faptul că guvernul unei țări nu este decât administratorul unor mari resurse financiare, iar deciziile sale ar trebui să afecteze în mod pozitiv viața contribuabililor, fie ei companii sau persoane fizice, conducătorii de la Quebec au decis să ajute compania Ubisoft în două proiecte importante. Este unul din puținele cazuri în care o companie cu capital majoritar privat primește o contribuție financiară de la stat, în cazul de față aproximativ 12,5 milioane de euro. Faptul că vorbim despre unul din cei mai mari producători și distribuitori de jocuri video ne dă o idee despre cât de puternică este această industrie în acest moment. Revenind la finanțarea primită de Ubisoft, aceasta va fi direcționată spre înființarea unui nou studio, care se va ocupa cu producția de jocuri și filme de animație, și spre extinderea actualului studio din Montreal cu scopul de a dubla numărul angajaților, în prezent în jur de 1000. Michelle Courchesne, ministrul muncii și al solidarității sociale, și Ray Bachand, ministrul dezvoltării economice, și-au declarat sprijinul și interesul față de misiunea de a transforma Montrealul într-un centru internațional al excelenței în producția de jocuri video și design digital. Este o preocupare lăudabilă și foarte inteligentă și cu siguranță rezultatele nu vor întârzia să apară. Să-ți orientezi economia spre producția de software de entertainment este o decizie cu atât de multe consecințe pozitive că mi-ar lua o zi întreagă să le înșir.

Coincidență sau nu, a doua zi Jay Cohen, vice-președinte Ubisoft, a anunțat că noua strategie a companiei presupune lansarea a trei proprietăți intelectuale noi la fiecare trei ani. Pentru a demonstra necesitatea de noi IP-uri, Cohen a folosit ca exemplu situația dificilă în care se află 2K Sports în acest moment: „I mean, for example, look at SEGA 2K Sports. They had the NFL license, and now they don't. Boy, they're kind of screwed." Trebuie spus că și prietenul (a se citi acționarul) companiei Ubisoft, Electronic Arts, și-a declarat anul trecut intenția de a ne oferi mai multe titluri originale, în timp ce actualele „serii" vor fi pregătite pentru o binemeritată pensionare. Noi cu siguranță nu ne supărăm.

■ Rzarectha

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Gears of War
2. Sam & Max: Situation Comedy
3. The Legend of Zelda: Twilight Princess



BogdanS
1. Logitech Z-5500 Digital
2. LG GBW-H10N
3. DGT Electronic chess board USB



Locke
1. World of Warcraft: The Burning Crusade
2. Gears of War
3. Battlestations: Midway



Marius
1. Europa Universalis III
2. The Legend of Zelda: Twilight Princess
3. Gears of War



Rzarectha
1. The Legend of Zelda: Twilight Princess
2. Gears of War
3. World of Warcraft: The Burning Crusade



KiMO
1. Gears of War
2. Gumboy Crazy Adventures
3. The Legend of Zelda: Twilight Princess

cuprins cd/dvd

Demo
Battlestrike: The Road to Berlin
Diver: Deep Water Adventures
Europa Universalis III
Gumboy: Crazy Adventures
Infernal (DVD)
Tortuga: Two Treasures (DVD)
UFO: Afterlight (DVD)

MODs
Battlefield 2 Mod Editor v1.3 (DVD)
Duffer's Golf (UT2004)
Oscuro's Oblivion Overhaul v1.3 (TES IV: Oblivion) (DVD)
Pool of Radiance: Chapter 1 (Neverwinter Nights 2)
Tragedy in Tragidor (Neverwinter Nights 2) (DVD)

Filme
Black Mesa (DVD)
Blacksite: Area 51
Command and Conquer 3: Tiberium Wars
Crysis (DVD)
Dark Sector
Drawn to be Alive (DVD)
Gods and Heroes: Rome Rising (DVD)
Godfather: Blackhand Edition (DVD)
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (DVD)
Jazz: Hired Guns (DVD)
Left 4 Dead
Mach
Medal of Honor: Vanguard (DVD)
Prince of Persia: Rival Swords (DVD)
Ratchet and Clank: Size Matters (DVD)
Time 0 (DVD)
Two Worlds
Unreal Tournament 3

Imagini
Attack on Pearl Harbor
Blacksite: Area 51
Hour of Victory
Turok
Two Worlds

Wallpaper
Marvel: Ultimate Alliance
Splinter Cell: Double Agent
WoW: The Burning Crusade

Screensaver
Arctic Bear

Drivere
ATI Catalyst 6.11 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 93.71

Patch
DEFCON v1.3
Dominions 3: The Awakening v3.06
DOOM 3 v1.3.1 (DVD)
Europa Universalis III v1.1
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.35 (DVD)
LEGO: Star Wars v1.2
Rainbow Six: Vegas v1.04 (DVD)
Scarface: The World is Yours v1.2 (DVD)
The Sims 2: Pets CD patch
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.21a

Antivirus
Kaspersky Antivirus Personal 6.0.2.614

Freeware
Gom Player 2.1.1.33999
NVIDIA BIOS Editor 3.2
Orbit 1.4.1
QuickTime Alternative 1.77
Riva Tuner 2.0 Final
XnView1.90

Shareware
1st DVD Ripper 6.1.1
MyZip 1.0
Total Commander 7.0 Public Beta 3

EXTRA
Captain Binary (versiune completa)
Racer (versiune completa)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring



Un anunț, o petrecere, o casă plină de comploturi... Sună cunoscut? Nu poate fi decât Agatha Christie. Însă de data asta e vorba de celebrul personaj al lui Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes și de stimatul său ucenic și prieten, Dr. Watson. LEVEL vă oferă peste 25 de ore de joc în compania celebrelor personaje, în cadrul unui decor excepțional și plin de mister. Un joc ce combină foarte bine adventure-ul clasic cu cel modern.

MARTIE 2007



IMPERIUL SIMS SE EXTINDE CU UN NOU JOC!

Pentru orice început, există şi un sfârşit, dar pentru interminabila serie The Sims, acesta nu va exista în vecii vecilor, Electronic Arts asigurându-i continuitatea cu un nou şir de titluri intitulat The Sims Stories. Noile jocuri se vor adresa în primul rând posesorilor de laptopuri, afirmă EA, pentru care despărţirea de Simşii aciuaţi prin PC-uri ar echivala cu o criză de nervi.





UN NOU STARCRAFT ÎN 2008?

Dacă ne luăm după spusele vice-preşedintelui Business Development-ului de la Blizzard, se pare că da. Acesta l-a anunţat cu ocazia lansării oficiale a MMO-ului cu aromă de expansion World of Warcraft: The Burning Crusade, care a avut loc la Londra. Spre bucuria fanilor clasicului RTS, care au uitat imediat de Burning Crusade, Itzik Ben Bassat a preconizat sosirea noului StarCraft în 2008. Să fie primit!

După zece ani, minune!



GAMELOFT PROMITE LANSAREA A 20 DE JOCURI 3D ÎN 2007

Gameloft plănuieşte lansarea a 20 de titluri 3D în anul 2007. Scopul companiei este de a lansa în cele din urmă toate jocurile sale pe platforma 3D. Considerate a fi viitorul divertismentului pe telefoane mobile, jocurile 3D de înaltă clasă ale companiei Gameloft încorporează o tehnologie avansată şi beneficiază de dimensiuni mai mari, ceea ce asigură atât mai mult detaliu şi adâncime jocului, cât şi o grafică mai complexă.

Gameloft a lansat deja opt jocuri din categoria 3D: Massive Snowboarding, Asphalt: Urban GT2, Midnight Pool, Midnight Bowling, Vijay Singh Pro Golf, Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm, 2006 Real Football şi Brothers in Arms: Earned in Blood. Primele dintre aceste jocuri de înaltă tehnologie sunt disponibile în Coreea, Japonia, Statele Unite ale Americii şi Europa şi au primit răspunsuri favorabile de la critici şi jucători. Fiecare titlu a devenit un bestseller în categoria pe care o reprezintă.

La început, aceste jocuri vor fi dezvoltate pe platforma Java şi adaptate pe toate platformele 3D: Symbian, BREW, WIPI şi Windows Mobile.







BIOSHOCK FĂRĂ MULTIPLAYER

Dacă System Shock 2 a avut un interesant mod coop, succesorul său spiritual, BioShock, nu va avea multiplayer, a subliniat producătorul, care ne va oferi în schimb ocazia să descărcăm conţinut nou şi să adăugăm astfel un plus de savoare experienţei single player. În ce fel anume, numai Dumnezeu ştie deocamdată. Cert este că îl aşteptăm să vină, chiar şi fără multiplayer, cu condiţia să nu plătim nimic în plus pentru viitoarele... noutăţi.





WOW: TBC - RECORD ÎN PRIMELE 24 DE ORE

După ce au fost vândute aproape 2,4 milioane de unități în 24 de ore, WOW:TBC s-a instalat comod pe prima poziție în clasamentul celor mai bine vândute jocuri în prima zi de la lansare. Blizzard a distribuit peste patru milioane de copii în toată lumea și peste 5000 de magazine și-au deschis porțile, de bună voie, la miezul nopții.

„The Burning Crusade ne-a depășit deja cele mai ambițioase așteptări. Suntem încântați să vedem atâția jucători nerăbdători să descopere tot ceea ce are de oferit acest expansion", a declarat Mike Morhaime, CEO și co-fondator al Blizzard Entertainment.

BATTLESTAR GALACTICA, JOCUL, ANUNȚAT PENTRU PC ȘI X360

Mai mult ca sigur, fanii serialului se tăvălesc deja prin cearșafuri de bucurie, Ed Zobrist, președintele Sierra Online, anunțând în mod oficial că va exista un joc Battlestar Galactica. Acesta va fi distribuit de Sierra Online, bineînțeles, și va fi produs de studioul australian Auran (Galactic Civilizations II: Dread Lords), destinația sa finală fiind PC-ul și consola Xbox 360 via Live Arcade. Ed Zobrist ne-a asigurat cu această ocazie că Battlestar Galactica ne va delecta cu o campanie solo solidă și o componentă multiplayer pe măsură, oferindu-ne șansa să curățăm universul de necredincioși din perspectiva roboților Cylon sau să apărăm ultima fărâmă de umanitate de partea bipezilor cu sânge cald.

Battlestar Galactica va fi un shooter (ceva gen space combat), va acoperi primele două sezoane din cunoscutul serial SF, iar de lansat, îl vor lansa prin toamnă.

OMG!!! OMG!!!



AGE OF CONAN, AMÂNAT

Nu știu dacă e de bine sau de rău, cert este că FUNCOM (Anarchy Online) a decis să amâne din nou lansarea MMORPG-ului Age of Conan: Hyborian Adventures cu încă șase luni, jocul urmând să vadă lumina zilei în 30 octombrie 2007. Principalul motiv pe care l-a invocat nenea Olav Sandnes, financial manager al FUNCOM, este că Age of Conan are nevoie de mai mult timp pentru a fi „dovedit" și „lustruit" cum se cuvine.

Dacă sunteți fani ai jocului, ar trebui să izbucniți în plâns... acum!



MANHUNT 2 - ÎNTOARCEREA SNUFF-ULUI RISIPITOR

Se pare că zecile de procese intentate distribuitorului Take 2 Games n-au reușit să-l convingă să pompeze bani doar în jocuri de inspirație biblică (deși „episodul" Samson, cele șapte plăgi sau scandalurile cu Filistenii ar fi bătut la fund GTA-ul) sau în documentare interactive despre bursucii africani, melcii de acvariu și vidrele autiste.

De curând am aflat că Take 2 ia din nou partea iubitorilor de snuff și console (PS2, PSP și Wii) și le va oferi Manhunt 2 (curând, sper, de mult n-am mai scos un ochi cu un ciob de sticlă). Producător - și țintă a viitoarelor anateme, pichetări și blesteme artizanale - va fi prospătura (de-abia a fost înființat) Rockstar London. Iartă-i, Doamne, că știu ce fac...

JOACĂ UT ȘI-ȚI VEI ÎMBUNĂTĂȚI VEDEREA!

Da, ați citit bine. Cercetătorii de la University of Rochester au descoperit că, jucând regulat Unreal Tournament, ne putem îmbunătăți vederea, iar eu înclin să le dau dreptate. Parcă mai ieri mă uitam la toți n00b-ii de sus și spărgeam tot ce mișună prin UT. Eram „tata lor", ce mai, zburam orice însemna Godlike din șosete. Aveam ochi de vultur. Acum, abia mai văd ce scriu... Dar să revenim. Studiul în cauză a relevat că subiecții testați care jucaseră regulat timp de o lună de zile UT și-au îmbunătățit cu 20% scorurile la testul de vedere.

Ei, ce stați și căscați ochii? La joacă cu voi!



BLAZING ANGELS SECRET MISSIONS DE LA UBISOFT ATERIZEAZĂ PE XBOX 360 ŞI PC

Ubisoft a anunţat că Blazing Angels Secret Missions va fi disponibil pentru Xbox 360 şi PC, începând din primăvara acestui an. Dezvoltat în studioul Ubisoft din România, Blazing Angels Secret Missions este continuarea jocului Blazing Angels Squadrons of WWII.

Acţiunea din Blazing Angels Secret Missions este plasată tot pe scena celui de-al Doilea Război Mondial, dar oferă o perspectivă diferită: aceea a unui pilot de elită care face parte dintr-o echipă secretă. Acest nou joc îi va purta pe gameri prin cele mai periculoase misiuni de pe mapamond. În cadrul unei echipe de elită, ei vor trece prin diverse aventuri în care vor avea de înfruntat armele experimentale ale celui de-al Treilea Reich, cu misiunea de a împiedica construirea celei mai periculoase arme. Pentru a-şi duce la bun sfârşit misiunea, jucătorii au la dispoziţie o gamă variată de aparate de zbor şi arme experimentale. Blazing Angels Secret Missions coboară direct din cărţile despre proiectele secrete ale celui de-al Doilea Război Mondial.



Elemente cheie in Blazing Angels Secret Missions:

Univers perfect credibil – Construit cu ajutorul unei tehnologii grafice de ultimă oră, universul din Secret Missions este mai credibil şi mai antrenant ca niciodată.

Scenariu complex şi inedit – Secret Missions îşi poartă jucătorii prin toată lumea: începând din marile capitale ale Europei, precum Paris, Roma sau Moscova, continuând cu destinaţii exotice, cum ar fi Rangoon şi Cairo, până la cele mai înalte culmi ale munţilor Himalaya.

Tehnologie în stadiul de prototip – Jucătorii vor avea acces la o parte dintre cele mai avansate şi mai neobişnuite aparate de zbor şi arme din timpul celui de-al Doilea Război Mondial, printre care tunuri cu tragere rapidă şi primele tipuri de rachete teleghidate.

Acţiune cu ritm alert în Multiplayer – Puteţi alege între opţiunile „free-for-all", „co-op" şi „squad-based.



UBISOFT PROPULSEAZĂ MARCA DRIVER PE UN NOU TERITORIU

Ubisoft a anunţat că va lansa Driver 76 pentru PSP în luna martie a acestui an. Dezvoltat de Sumo Digital Ltd în colaborare cu studioul Ubisoft Reflections, Driver 76 este primul titlu al seriei Driver dezvoltat după ce Ubisoft a achiziţionat această franciză în anul 2006.

Fidel spiritului mărcii, Driver 76 le va oferi gamerilor atât posibilitatea de a se întrece în curse spectaculoase într-un spaţiu deschis, cât şi de a se plimba prin acest spaţiu. Purtat înapoi în timp în atmosfera anilor 70, jucătorul va avea de parcurs 27 de misiuni organizate în şase scenarii principale. Pe lângă acestea, ei pot accepta şi misiuni secundare pentru a câştiga banii necesari la modificarea autovehiculelor. Mai mult, Driver 76 este prevăzut cu un mod multiplayer complex şi o serie de mini-jocuri care merg de la simple întreceri de stradă până la curse mortale în modul Destruction Derby.





UNREAL TOURNAMENT 2007 A DEVENIT UNREAL TOURNAMENT 3

Unreal Tournament 2007 a suferit o schimbare de nume, Midway şi Epic Games rebotezând îndelung aşteptatul joc Unreal Tournament 3. Asta pentru că UT2004 a fost adevăratul UT2, iar UT2003 nu se pune, deoarece n-a fost altceva decât un UT cu altă grafică. Adevărat. În altă ordine de idei, Midway a confirmat oficial ceea ce ştiam de mult că se va întâmpla, şi anume că UT3 îşi va face apariţia şi pe Xbox 360, nu doar pe PC şi PS3.



Ceva totuşi mă sperie. Dacă i-ar fi rămas numele UT2007, bănuiesc că l-ar fi lansat cumva în cursul anului 2007. Cu UT3 însă, situaţia se schimbă, deoarece acum îl vor putea lansa liniştiţi taman prin 2009 dacă au chef, pentru că noul nume nu le-ar încurca planurile. Asta ar mai lipsi.



NORTHERN STRIKE, PRIMUL BOOSTER PACK PENTRU BATTLEFIELD 2142

De curând, pe site-ul oficial al jocului a apărut o secțiune care oferea detalii despre un viitor booster pack pentru BF2142, intitulat Northern Strike. Dar nici n-a apărut bine că s-a și făcut nevăzută, EA ștergând orice urmă care i-ar trăda prezența, dar nu înainte ca cineva să apese tasta Print Screen. Între timp, EA a confirmat în mod oficial iminenta lansare a booster pack-ului pentru BF2142. Et voila! Iată câteva dintre noutățile pe care le va aduce:

- 10 noi șmecherii de deblocat;
- 10 recompense noi;
- 3 hărți noi (2 dintre ele disponibile în modul titan, toate 3 disponibile în modul conquest);
- un nou mod de joc – „Assault Line";
- 2 vehicule noi de transport la sol;
- noi moduri de folosire a pod-urilor în cazul asediilor asupra steagurilor.



FRONTLINES: FUEL OF WAR PENTRU PC, XBOX 360 ȘI PS 3

Kaos Studios, care ne-a adus pe HDD-uri Desert Combat și a contribuit la realizarea excelentului Battlefield 2, se întoarce cu un nou FPS, motorizat, de această dată, de Unreal Engine 3. În Fuel of War vom putea amplasa după bunul nostru plac tot felul de mitraliere grele și ușoare, lansatoare de grenade și turele „sensibile" la tropăitul inamicului, producătorul promițând, printre altele, că ne va lăsa să ne jucăm cu rachete tactice nucleare și peste 60 de arme și vehicule într-un viitor disperat și cât se poate de post-apocaliptic. Fundalul? Ca-ntotdeauna - un conflict de proporții globale pe marginea resurselor dintre două superputeri: Western Coalition (USA/EU) și Alliance (Rusia/China). Finalul? Îl știm cu toții. Pur și simplu nu există.





APARE CEL MAI TARE JOC DIN LUME. EVER!

Distribuitorul SouthPeak și-a anunțat programul încărcat din viitoarele luni. Un joc pe lună este target-ul său, începând cu luna martie. Primul joc este The Con, un joc de cafteală în care veți putea câștiga și un ban cinstit la pariuri. Luna aprilie aduce un joc care vine cu o întârziere de aproape doi ani. Se numește Monster Madness, este produs de Artificial Studios, va fi disponibil pe PC și 360, iar partea cea mai tare este că...țineți-vă bine!, cei de la SouthPeak consideră că acesta va fi cel mai tare joc din toate timpurile. Finalul maratonului SouthPeak este asigurat de lansarea RPG-ului Two Worlds în luna mai a acestui an. Dar ce rost mai are când în aprilie apare cel mai tare joc din toate timpurile?



KANE ȘI LYNCH PE MARILE ECRANE

După cum am anticipat în preview-ul făcut jocului Kane&Lynch: Dead Man, aceste două personaje sunt mult prea demente încât să nu ajungă pe marele ecran. Iată că primul pas a fost făcut și Lionsgate s-a înțeles cu Eidos pentru drepturile asupra celor doi debutanți. Filmul va fi produs de Adrian Askarieh și Daniel Alter, Kane&Lynch fiind cel de-al doilea titlu Eidos produs de către aceștia, după Hitman, aflat momentan în pre-producție.

JAGGED ALLIANCE 3D DEVINE JAZZ: HIRED GUNS

Nemulţumit de prestaţia „salahorilor" de la GFI Rusia (care în acel moment trebăluiau de zor la Jagged Alliance 3D), Strategy First şi-a luat înapoi licenţa, cu gândul să o „dăruiască" unor ruşi mai destoinici. Cum cei de la GFI nu puteau să arunce la gunoi un joc pe jumătate terminat, Jagged Alliance 3D a devenit JAZZ: Hired Guns şi va scoate nasul la lumină... în curând. Cât despre oferta de vară a ruşilor, aceasta se anunţă destul de stufoasă, GFI menţionând: o manevrabilitate liberă a detaşamentelor pe harta globală, peste 150 de tipuri de arme ce pot fi îmbunătăţite, upgrade-ul unui sector pe harta economică se reflectă şi pe plan militar, un sistem avansat de dialog, liniaritate pe nicăieri şi mai multe moduri de terminare a jocului, abilitatea de a cuceri sectoare cu ajutorul diplomaţiei şi, în sfârşit, şansa de a distruge orice şi pe oricine.



SE VOR LANSA MARTIE 2007

Test Drive Unlimited	Atari
WarPath	Groove Games
Silent Hunter 4: Pacific Wolves	Ubisoft
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ
UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts
BioShock	N/A
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft
TrackMania United	Ascaron

CODE OF HONOR DE LA CITY INTERACTIVE

City Interactive, creatorii din spatele seriei de FPS-uri Terrorist Takedown, au anunţat că vor lansa un nou FPS intitulat Code of Honor: The French Foreign Legion. Noul joc se vrea a fi GOLD cât mai curând, va fi unul tot de buget, adică ieftin ca braga, şi ne va arunca în bocancii unui soldat din Legiunea Străină trimis să facă ordine în harababura iscată de războiul civil din Coasta de Fildeş. De asemenea, Code of Honor promite să ne întâmpine cu o grafică realistă până la sânge, efecte de sunet pe măsură şi mulţi, mulţi negri cu AK-uri la subţioară dornici să ne jupoaie de vii.

GODZILLA: UNLEASHED PENTRU WII DE LA ATARI

Godzilla se dezlănţuie, trecând ca prin brânză prin zgârie-norii ce-i stau în cale, pentru a salva planeta de furia bestiilor extraterestre care ne ameninţă existenţa. Sau poate că-l doare undeva de noi, deoarece, aparent, Godzilla: Unleashed nu este decât un fighting game de proporţii gigantice, care ne va da ocazia să caftim lighioane 'nalte cât un bloc cu 50 de etaje şi să vânturăm telecomanda şi nunchuk-ul în toate direcţiile. Însă Atari promite mai mult, menţionând că jucătorii vor putea face cărare prin clădirile oraşelor, lovind, parând, sugrumând şi aruncând cu adversarii de toţi zgârie-norii pentru a câştiga titlul bestial suprem: King of the Monsters. Pe lângă un sistem de luptă reinventat, Godzilla: Unleashed ne va lovi cu un storyline nelinear inovator, care le va permite jucătorilor să influenţeze modul în care povestea se va desfăşura ulterior, în funcţie de alegerile pe care le fac în luptă. Godzilla 2000, Mechagodzilla 3, Megalon şi Gigan intră în scenă!



LEVEL TOP 10

FEBRUARIE 2007

1. The Elder Scrolls IV: Oblivion	**157**
2. World of Warcraft	**97**
3. Gothic 3	**87**
4. Need for Speed: Carbon	17
5. Guild Wars: Nightfall	16
6. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	15
7. Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	10
8. Pro Evolution Soccer 6	5
9. Eragon	5
10. RACE: The official WTCC game	3



SONY CREŞTE PREŢUL PS3-ULUI PENTRU EUROPA

Oricât de incredibil ar suna, Sony a decis să regândească preţul de vânzare al PS3-ului în Europa, respectiv să-i amâne lansarea pe vechiul continent până în aprilie (bye-bye martie). Nu este vorba despre o ieftinire a deja extrem de costisitoarei console, ci despre o scumpire!

În Irlanda, de exemplu, versiunea de 60 GB va costa la lansare 629,99 de euro, cu 30 de euro mai mult decât anunţase Sony iniţial.

Afacerea TBC în România

Degeaba-i plină punga săracului dacă a murit deja

Au trecut doi ani... numai că nu de la înfrângerea legiunilor înfierbântate, ci de la venirea lui World of Warcraft în România. Iată că cei care își închipuiau că sunt pregătiți, într-adevăr nu erau, atunci când a poposit și expansion-ul lui, The Burning Crusade sau, pe scurt, TBC. De ce nu erau pregătiți? Cu firmele locale de distribuție a jocurilor s-a întâmplat același lucru ca și cu firmele de deszăpezire, care au fost luate prin surprindere de zăpada din decembrie. Culisele acestei afaceri au reprezentat interesul meu direct în ultima vreme și, atenție, anumite informații din acest articol vă pot da grețuri și vărsături.



Preludiu

Să începem cu ceea ce s-a întâmplat acum doi ani la lansarea lui World of Warcraft. După cum știți, pe vremea aceea Best Distribution era unic și exclusiv distribuitor în România pentru Vivendi/Blizzard. Asta înseamnă că doar ei aveau dreptul să vândă World of Warcraft în țara noastră. Dar, înainte, aș vrea să fac o paranteză apropo de frica generală a companiilor din România de a face investiții cu grad de risc ceva mai crescut. Iar ca să fim serioși, World of Warcraft se vânduse la lansarea în Statele Unite în 256.000 de copii în primele 24 de ore (io am fost unul dintre cumpărători). Evident, numărul de copii comandate de către Best la acea vreme a fost jenant, de ordinul câtorva sute. Deși au avut dovada clară, frica de a nu vinde acest joc care avea cele mai reale șanse de succes pe piața românească i-a făcut să aducă un stoc derizoriu. Mai departe, eu eram unul dintre cei care așteptau pachetul în perioada lansării. După cum unii dintre voi știu, anumite probleme de transport pe care le-au avut i-au făcut să aducă jocul cu aproximativ 10 zile mai târziu. Normal, nemulțumiri au fost, însă eram obișnuiți cu situația. Ca să ajungem mai departe, după cei doi ani, cu ceva vreme înainte de lansarea lui The Burning Crusade, Best a dat un comunicat de presă în care se spunea că WoW este cel mai vândut joc al tuturor timpurilor în România, ajungând la aproape 10.000 de copii în doi ani de zile. M-am gândit atunci că asta îi va face să își ajusteze un pic politica referitoare la vânzarea de jocuri în România, care a atins cote destul de bune pentru majoritatea titlurilor importante. Așadar, mă așteptam ca Best Distribution să facă o precomandă de minimum 5000 de copii, pentru a acoperi cererea. Însă nu a fost așa.



Debutul sau lansarea

Uite așa a venit data de 15 ianuarie. Best ne-a prevenit cu vreo două săptămâni înainte că nu vor fi chiar așa de multe copii pe piață la debut. Am zis că ok, în sensul că mă gândeam că cel puțin 3000 vor ajunge, astfel încât să fie măcar la dispoziția gamerilor hard-core . Între timp, a fost anunțat și prețul oficial de vânzare în România, care era evident mai ridicat decât cel recomandat de Blizzard. Asta nu este o acuză, deoarece fiecare are dreptul la propria sa politică de piață. Pe data de 15 ianuarie, noaptea, aproape de ora 24, membrii presei de specialitate din România au fost invitați la București, la magazinul Diverta Mall, pentru lansarea oficială. De asemenea, ni s-a promis că vom avea posibilitatea de a achiziționa un TBC Collector's Edition, al căror număr în România a fost extrem de redus, aproape inexistent. Evident, un pasionat ca mine nu ar fi refuzat niciodată o asemenea oportunitate. În plus, eram nerăbdător să am o întrevedere cu echipa de la Best Distribution, pentru care aveam câteva întrebări de esență... totul a decurs ok, am cumpărat un exemplar care se odihnește acasă pe raft, cu suma de 360 de lei, adică în jur de 100 de euro. De menționat că știam că prețul recomandat de Vivendi era de 70 de euro, însă credeți-mă, aș fi plătit și 200 de euro pentru acel pachet. De ase-

menea, e important să ştiţi că nu am avut posibilitatea, deşi am vrut, să cumpărăm copii normale. Regulile au fost stricte, şi anume doar Collector's Edition şi doar o copie per publicaţie. La interviul ulterior, am aflat că sunt maxim100 de copii disponibile în magazinul Diverta Mall şi câteva zeci în alte două magazine din Bucureşti. Am rămas un pic şocat, deoarece era un număr infim. Aşadar am întrebat şi eu câte copii au primit. Cifrele au fost declarate secrete şi nu am putut afla. Ceea ce am aflat este că au avut în jur de 1500 de precomenzi, pe care nu au reuşit să le acopere... Făcând o socoteală simplă, am estimat că au primit în jur de 1500-2000 de copii. Am zis din nou ok şi m-am dus cu plasa cea paralelipipedică acasă.

Explozia

A doua zi, stocul de la Diverta s-a epuizat în materie de minute. Cine a prins a luat cât a putut, pentru că se pare că au apreciat mai bine situaţia decât o companie care face analize de piaţă. Evident, TBC-ul se vindea la ieşirea din magazin la preţ dublu sau chiar de patru ori mai mare în anumite cazuri. Normal, am zis că asta e. Indiferent de indignarea mea, era clar că românii trebuiau să mai aştepte până la viitorul stoc, cel din martie. Însă, după cum veţi vedea, românii s-au decis să nu mai aştepte. În data de 17 ianuarie am primit un link de la Lara (Laura Bularca), care mă ducea către un topic de câteva pagini pe forumurile oficiale WoW, unde cineva a adus în atenţie faptul că la noi practic nu a avut lumea de unde să ia TBC (exceptând spitalele). Ne-am implicat şi noi şi acel topic a ajuns la peste 600 de posturi în 24 de ore. Comunitatea românească de jucători de World of Warcraft s-a hotărât brusc să pună piciorul în prag. S-a dovedit că românii mai ştiu încă să lupte, lucru de care sunt mândru. Evident, am pornit să aflu un pic cine este vinovat că un număr atât de mare de clienţi au fost privaţi de dreptul de a avea un produs pentru care au aşteptat un an de zile. Situaţia a explodat în special în faţa lui Best Distribution, care nu mai este distribuitor unic, dar încă este oficial. Problema era undeva pe axa Blizzard – Vivendi – Best. Aşa că am început cu Best, respectiv Mihail Stegaru (Mike), Director de Marketing.

Cifre şi fapte

De la Mike am aflat că au făcut o comandă iniţială de 3000 de bucăţi, într-un moment în care aveau sub 1000 de precomenzi, fiindu-le teamă (pe bună dreptate, veţi vedea mai încolo) că vor rămâne cu ele pe stoc. Evident, la acel moment am fost revoltat de acest lucru. Se ştie



că Vivendi este doar o marionetă, un mediu de trecere între Blizzard şi piaţă, Blizzard fiind întotdeauna cel care dictează politica de marketing a produselor sale. Vivendi nu are în general nimic de spus. Cu alte cuvinte, Blizzard a trimis în România vreo 2000 de copii faţă de cele 3000 comandate. Se ştie însă că Blizzard a tăiat din toate comenzile pe Europa din două motive clare – pentru ca să nu aglomereze serverele în primele zile şi pentru că, lucru pe care l-am aflat cu toţii acum trei săptămâni, urma să scoată expansion-ul la vânzare direct online, pe site-ul oficial. Aşadar nu avea rost să dea banii pe prea multe cutii şi DVD/CD-uri când oricum avea în plan varianta online. La momentul respectiv însă, nici noi şi nici Best nu ştiam treaba asta. Cert este că din primul stoc au fost avantajate pieţele mari, ca UK, Italia, Germania, Franţa şi ţările nordice, care au primit aproape cât au avut nevoie. Blizzard risca procese dacă nu ar fi făcut asta şi se ştie ce părere are Comunitatea Europeană despre companiile americane care câştigă de pe urma Europei. Toată lumea a sărit în capul lui Best Distribution, care, da, a făcut nişte greşeli iniţiale de marketing, însă în timp benefice pentru ei, chiar dacă ei habar nu aveau de asta. Sunt multe lucruri care i se pot reproşa lui Best, însă nu pot fi acuzaţi de indiferenţă. Au ales să nu rişte şi au ales bine. Singurul lucru de care îi acuz este faptul că au continuat să accepte precomenzi chiar şi după ce au aflat câte copii vor primi, fără a spune că de fapt sunt pentru luna martie, lucru care te duce involuntar cu gândul la faptul că Best Distribution nu prea îşi respectă cumpărătorii (sau că organizarea internă a companiei e deficitară). Mai departe, lucrurile au luat o întorsătură frumoasă. În urma scandalului pe forumul WoW şi probabil a demersurilor făcute în paralel de Best, Blizz a anunţat oficial că mai suplimentează piaţa românească cu 500 de copii, lucru care s-a şi întâmplat. Eu consider că aceste 500 de copii sunt în principal rezultatul luptei comunităţii de români din WoW, care au pichetat două zile, 24/24, forumul WoW, până când Blizz a răspuns. Felicit această comunitate şi spun că ceea ce aţi făcut acolo a fost extraordinar. Best trebuie să vă mulţumească chiar mai mult decât a făcut-o deja.

Efecte colaterale

Totuşi, în urma acestui scandal, au apărut o serie de efecte colaterale. După publicarea unui articol pe această temă de către Laura Bularca pe computergames.ro, a izbucnit un alt scandal periferic. Silviu Stroie, general managerul site-ului amintit, a publicat un lung comentariu foarte acid la adresa Best Distribution. Mare parte dintre lucrurile spuse acolo erau în regulă şi de bun simţ, cu care eram de acord. Însă, a declarat că, practic, la lansare, Best a distribuit copii de Collector's Edition şi altor persoane decât membrii presei. Deşi era adevărat, chiar dacă indirect - se ştie că o parte dintre membrii redacţiilor nu au cumpărat copiile pentru ei, ci pentru un prieten sau o cunoştinţă, lucru care oricum era problema lor - acest lucru a dus la desfăşurarea unei lupte online, publice, între shop.computergames.ro şi Best Distribution, despre care se presupunea că sunt parteneri. Am fost dezgustat de această „ţigănie", că altfel nu-i pot spune. Evident, s-a lăsat şi cu consecinţe. Best a blocat iniţial distribuţia de TBC către shop.computergames.ro, din al doilea stoc de 500 de copii. Evident, aveau şi ei precomenzi pe care nu le-au mai putut satisface. Ba mai mult, într-o declaraţie relativ oficială de la Best, am aflat că shop.computergames.ro risca să piardă complet relaţia cu ei, ceea ce i-ar fi afectat cu siguranţă. Acum, probabil că vă întrebaţi de ce ar refuza Best unul dintre cele mai importante canale de distribuţie online, în afară de gameshop.ro, doar pentru o vorbă aruncată în vânt. Motivele sunt simple, şi anume că, deşi sunt cei mai importanţi,





totuşi cota de piaţă pe care o acoperă este foarte mică (Best susţine că este 2%, însă sunt sigur că nu iau în calcul numărul de clienţi care vin direct de pe computergames.ro) în comparaţie cu reţeaua Diverta şi gameshop.ro. Însă lucrurile acestea se pot schimba în timp... Tocmai de aceea, Best şi computergames.ro au avut o discuţie ulterioară, în urma căreia s-au împăcat. Evident, cei mai afectaţi în toată poveste asta sunt cumpărătorii, adică noi, cei de jos. Părerea mea este că genul acesta de rufe murdare trebuie spălate în interior. Modul în care a fost abordată această problemă a fost cam ca la piaţă, chiar dacă e vorba de două companii mărişoare româneşti. Aici ajungem din nou la faptul că mentalitatea românului (pe care o avem cu toţii, ca să nu creez confuzie) trebuie să se schimbe la toate nivelurile pentru a ajunge să ne considerăm vreodată europeni.

Trei vorbe

Aşadar, vina pentru că nu au fost destule copii în România au avut-o toţi cei implicaţi şi nimeni. Până la urmă, nu a fost decât o potrivire proastă de evenimente şi atâta tot... Însă, efectele colaterale şi restul lucrurilor care s-au întâmplat ne-au făcut să avem o părere negativă despre companiile de distribuţie locale, lucru care fără îndoială le-a afectat şi le va afecta în continuare imaginea. Sper că şi asta se va schimba.

■ **Locke**

Interviu The Witcher

După cum aţi putut afla de pe atotputernicul internet şi dintr-un număr mai vechi al revistei LEVEL (octombrie 2004, dacă mai ţin bine minte), polonezii de la CD Projekt ne pregătesc un RPG de zile mari, The Witcher. Rzarectha s-a întâlnit cu ei la Leipzig şi s-au înţeles de minune. Prin urmare, căpitanul nostru şi-a permis să-l bâzâie pe Lukasz Mach (Community Coordinator la CD Projekt) pentru un mic interviu cu echipa de producţie. Întrebările au fost trimise şi la nici 24 de ore s-au întors înapoi, însoţite de răspunsuri. Le mulţumim acestor polonezi de treabă şi o să-i cinstim cu o tărie data viitoare când îi prindem.



Având în vedere că există o mică posibilitate ca unii cititori să nu fie la curent cu ultimele (sau chiar cu primele) ştiri, s-ar putea să se întrebe nedumeriţi cine este acest The Witcher şi ce vrea de la ei. Deci, cine (sau ce) este The Witcher şi ce vrea el de la noi?

Un „witcher" este un ucigaş profesionist de monştri. Ce vrea de la voi? Probabil un salariu substanţial, pe măsura muncii sale :). Pe un ton mai serios, The Witcher este un Role Playing Game, care aduce un aer proaspăt stilului tradiţional.

În primul rând, jocul are o poveste extraordinară şi un personaj principal unic. Îl cheamă Geralt şi este cel mai faimos membru al frăţiei witcher-ilor. Veţi avea ocazia să-l însoţiţi într-o aventură de zile mari şi să rezolvaţi alături de el miriada de quest-uri ce alcătuiesc povestea originală a jocului.

Lumea lui The Witcher are la bază romanele lui Andrzej Sapkowski, unul dintre cei mai buni scriitori de fantasy din Europa de Est. Avem astfel acces la un background unic, care diferenţiază puternic The Witcher de majoritatea RPG-urilor moderne. Pentru a adăuga o doză serioasă de acţiune, am dezvoltat un sistem de luptă interesant şi dinamic, iar animaţiile au fost realizate prin motion capture, folosind luptători profesionişti.

Mă tem că nu mulţi dintre cititorii noştri au avut ocazia să citească romanele lui Andrzej Sapkowski, deci ne puteţi oferi câteva informaţii despre „terenul de joacă" al lui Geralt?

Sunt nişte romane foarte bune, ar trebui să le citiţi, deşi mă tem că n-au ajuns la voi. Încă. În orice caz, scopul nostru a fost să creăm un joc matur, iar universul imaginat de Andrej Sapowski corespunde perfect dorinţelor şi nevoilor noastre. Avem de-a face cu o situaţie politică întortocheată, care dă naştere unor conflicte conduse de rasism şi sărăcie. Acest lucru este foarte uşor observabil în fiecare colţişor al lumii. Pentru a supravieţui, va trebui să te adaptezi cumva situaţiei, ceea ce aduce în discuţie problema legată de moralitate introdusă în The Witcher. Fiecare decizie luată de jucător va defini un efect viitor.

Revenind la romane, Sapowski are un stil aparte şi un umor specific, calităţi care se vor regăsi în dialogurile şi storyline-ul lui The Witcher şi care vor contribui serios la atmosfera jocului. În cele din urmă, vom pune la treabă o „menajerie" substanţială, inspirată în mare parte din folclorul slav, o raritate cel puţin în lumea RPG-urilor.

În concluzie, avem un univers în cel mai pur stil fantasy, dar care reuşeşte să se scuture de majoritatea stereotipurilor caracteristice genului.

„Căpetenia" noastră, Rzarectha, a avut ocazia să asiste la prezentarea lui The Witcher din cadrul GC 2006 şi mi-a spus că pasajul introductiv a sunat cam aşa: „Uitaţi de Oblivion, uitaţi de Gothic, The Witcher vine după voi!". Vă veţi ţine de cuvânt? Cum plănuiţi să oferiţi un storyline puternic, imersiv, fără a face jucătorul să se simtă limitat?

După cum am mai spus, The Witcher este un RPG care pune accent în special pe storyline şi pe deciziile personajului principal. Majoritatea quest-urilor vor avea soluţii multiple, ceea ce va oferi jucătorului un sentiment puternic de libertate. De asemenea, modul în care vă veţi dezvolta personajul accentuează ideea de libertate. Următoarea pe listă este lumea imensă şi interacţiunea sporită dintre personajul principal şi NPC-uri, care vor reacţiona cât se poate de uman. Comportamentul lor va fi influenţat de vreme, timpul zilei şi de o mulţime de alţi factori. Altfel spus, urmărim să-i dăm impresia jucătorului că lumea îşi vede liniştită de treabă şi fără el în peisaj şi să-i provocăm senzaţia că „se află acolo". Vă puteţi deplasa liberi între locaţii, limite nu prea există. Aproape fiecare casă este accesibilă, singurele limite sunt cele naturale. Suntem siguri că toată lumea se va bucura de o adevărată experienţă role-playing în The Witcher.

În cadrul prezentării, dar şi pe site, aţi pomenit ceva despre un „decision making system". Aţi putea să detaliaţi puţin? Ce fel de decizii, cât de subtile sunt, cât de des vom fi confruntaţi cu ele şi cum afectează acestea lumea jocului şi/sau storyline-ul?

Vor exista, bineînţeles, câteva moduri de rezolvare a quest-urilor. Pentru a fi în concordanţă cu viziunea noastră asupra universului jocului, am decis să nu forţăm jucătorul să aleagă doar între binele şi răul universal acceptate şi ne-am hotărât să-i oferim mai multă libertate de decizie, să-l lăsăm să-şi

construiască singur un sistem moral. Fiecare alegere este subiectivă, vă oferă o soluție alternativă, dar atrage după sine o serie de consecințe pe care va trebui să le suportați, ceea ce mărește substanțial importanța unei decizii. Dacă sunteți o persoană care apelează des la save/load pentru a căuta cea mai profitabilă opțiune... luați-vă gândul. De cele mai multe ori, urmările unei alegeri nu sunt resimțite imediat, ci mult mai încolo. De asemenea, veți experimenta pe pielea voastră „efectul fluture", deci să nu vă mirați când o situație aparent banală va evolua și va schimba complet mersul lucrurilor. Suntem de părere că toate aceste lucruri vor ajuta mult jucătorul să se simtă cu adevărat o părticică a lumii jocului și îi vor da impresia că alegerile lui contează cu adevărat.



Pe când mă „plimbam" pe site-ul oficial, nu m-am putut abține să nu observ cuvântul „simplu" asociat mecanicii jocului. Bineînțeles, exista și un „dar" ascuns prin text, dar deja mă speriasem prea tare de „simplu". Când ne gândim la un RPG, ne vin automat în minte munți de statistici, puncte de skill, șiruri nesfârșite de cifre, zaruri, adică o căruță de matematică. Spuneți-ne câte ceva despre matematica din spatele personajului, așa simplă cum e ea.

Mda. Știam că va atrage atenția. Hai să ne reparăm greșeala și să nu-i spunem „simplu". „Clar" și „intuitiv" sunt două cuvinte mult mai potrivite pentru a descrie sistemul imaginat de noi. Ne-am decis să nu folosim sistemul clasic, bazat pe numere și procente, și am optat pentru unul mai descriptiv. Sistemul dezvoltat de noi este mult mai realist și mai puțin ametitor decât cel clasic. Când creșteți în nivel, veți primi noi abilități care vă vor îmbunătăți performanțele. De exemplu, puteți crește eficiența unui anume stil de luptă cu sabia (în cazul nostru stilul rapid) dacă alegeți abilitatea care vă permite să avansați către inamic fără a întrerupe atacul. La fiecare level up veți primi câteva Talent points, care pot fi „investite" în abilități. Abilitățile sunt grupate pe categorii, asigurând astfel un control cât mai clar al dezvoltării personajului. Altfel spus, sistemul este gândit în așa fel încât să asigure o cât mai mare diversitate a personajelor. Când veți juca pentru a doua oară jocul sau când veți împărtăși din „experiența" voastră prietenilor, veți observa mari diferențe între personajele voastre.





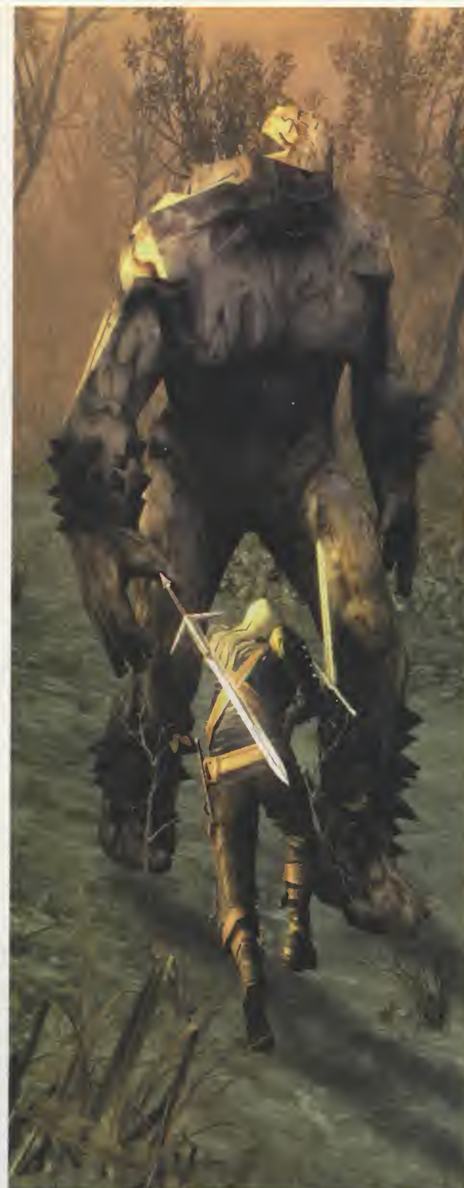
Am văzut câteva trailer-e, am salivat privind câteva bucățele de concept art și screenshot-uri și se pare că, oriunde apare un Witcher, apare și o sabie. Și chiar o bucată splendidă de metal, aș putea spune. Dar va fi sabia singurul și cel mai bun prieten al witcher-ului? Și dacă răspunsul e afirmativ, asta nu ar supăra câțiva iubitori de topoare politically-correct? E o discriminare absolută, să știi...Ce se aude în legătură cu alte obiecte?

Witcher-ii sunt clar mari amatori de săbii. Asta e arma cu care s-au antrenat și și-au exersat talentele de secole. Dacă ai lăsa un witcher într-o magazie de armament complet echipată, sabia ar fi primul obiect pe care l-ar lua de acolo. Sigur că ar fi absurd să nu permitem jucătorilor să folosească orice armă doresc numai din cauza preferințelor unei ghilde. Nu am căutat sa creăm nicio restricție artificială și nicio regulă falsă, astfel că eroul va putea să folosească orice armă dorește sau găsește. Cu toate acestea, lupta cu sabia va fi întotdeauna cea mai eficientă și numai atunci va fi posibilă folosirea luptei în stilul tradițional al witcher-ilor, cu săbii de oțel sau de argint. Existența unor arme diferite nu este singura consecință a libertății de alegere și a realismului lumii. Deși sunt, în general, mai puțin eficiente, celelalte arme vor avea, de asemenea, caracteristici unice și, uneori, vor fi foarte puternice sau, pur și simplu, foarte utile în anumite situații.

Dacă tot suntem în zona „de război", spune-ne ceva despre atotputernicul melee. O să fie un festival de clicuri sau o să implice mai mult decât clicuri, admirarea animațiilor și așteptarea ultimelor suflări ale bieților monștri? Cum funcționează? Există anumite mișcări speciale, combo-uri sau skill-uri?

Ideea generală a fost să creăm un sistem de luptă în timp real, dinamic și care să

implice complet jucătorul. În acelaşi timp nu am putut, desigur, să lăsăm elementele tradiţionale de RPG să iasă din calcul. Aşa că, în cele din urmă am proiectat o serie de elemente noi :). Geralt foloseşte şase tehnici de luptă. Este echipat cu două săbii (de oţel pentru oameni şi de argint pentru monştri) şi fiecare poate fi utilizată în trei moduri diferite: puternic, rapid şi în grup, depinzând de tipul de luptă în care eşti implicat. Toate atacurile fac parte dintr-o secvenţă care este îmbunătăţită cu noi tipuri de lovituri pe măsură ce eroul se dezvoltă. Trebuie să rămâi concentrat asupra luptei ca să completezi secvenţa aşa cum trebuie, ăsta este elementul principal de arcade – trebuie să dai clic în momentul potrivit ca să continui combinaţia. Dacă intri în ritmul care trebuie, fiecare luptă va fi foarte distractivă şi îţi va păstra atenţia asupra inamicilor. Poţi, de asemenea, să faci unele sărituri ca să scapi de loviturile neaşteptate sau ca să eviţi să fii înconjurat. Priceperea ta în luptă se va completa cu folosirea semnelor – trebuie doar să găseşti proporţia ideală în asimilarea aptitudinilor.



Witcher-ul este un spadasin desăvârşit, am înţeles, dar unii dintre noi preferă o vrajă colorată în locul oţelului monocrom. În alte cuvinte, există magie, cum funcţionează şi cum aveţi de gând să nu alungaţi jucătorii iubitori de magie şi mânuitori de vrăji?

Geralt este înzestrat cu un anumit tip unic de magie cunoscut numai membrilor ghildei witcher-ilor. Vrăjile pe care le poate cast-a sunt denumite în mod obişnuit „semne". Există cinci tipuri de semne: telekinetice - Aard, ofensive de foc - Igni, protectoare - Quen, manipulative - Axii şi totemice - Yrden. Pe scurt, pot fi descrise astfel:

- Aard îţi permite să împingi înapoi creaturi şi obiecte (uneori le poate şi distruge), să dobori inamici şi să stingi flăcări.
- Igni este o vrajă ofensivă de foc (niciodată nu ai îndeajuns de multe mingi de foc în RPG-uri) care dă foc obiectelor inflamabile, sperie creaturile mai mici şi, în general, provoacă răni.
- Quen creează o sferă protectoare în jurul lui Geralt şi îl apără de damage-ul fizic. Are propriile sale hit points şi este foarte utilă împotriva arcaşilor enervanţi sau a altor luptători de la distanţă.
- Axii îţi permite să farmeci sau să sperii adversari şi, uneori, să îi paralizezi.
- Yrden e foarte utilă când planifici o ambuscadă. Cu acest semn poţi să delimitezi o porţiune de teren pe care inamicii vor primi anumite efecte negative precum dureri, orbire sau otravă.



Hai să vorbim puţin despre Aurora lui BioWare. Acum câţiva ani era o domnişoară tare drăguţă, dar acum a îmbătrânit şi a făcut riduri. Cât de greu v-a fost s-o convingeţi să vă facă pe plac şi de cât „machiaj" a fost nevoie pentru a o face să arate ca un copil al secolului XXI?

Aurora a fost modificat (modificată :)) la greu. De fapt, principalele elemente (motorul de randare, sistemul RPG şi sistemul de definire al quest-urilor) au fost aproape complet rescrise. Machiajul? Tratament complet DirectX 9c. Am implementat cele mai noi shader-e, mediul înconjurător este cât se poate de realist, avem efecte de vreme, ciclu noapte-zi, reflexii, niveluri diferite de transparenţă a apei şi, nu în ultimul rând, umbre dinamice. Poate cea mai importantă realizare la acest capitol este implementarea unui motor fizic. Obiectele se vor rostogoli la vale, monştrii se vor prăbuşi în diverse poziţii etc. Tipii de la BioWare ne-au spus că am făcut o treabă excelentă cu Aurora lor :).

O ultimă întrebare. Neverwinter Nights (celălalt „copil" al Aurorei) este cunoscut drept unul dintre cele mai „modabile" jocuri, iar toolset-ul lansat de BioWare a fost pur şi simplu genial. Plănuiţi şi voi un să lansaţi un toolset asemănător?

Da. Va fi lansat odată cu jocul, dar, deşi veţi putea crea destul de uşor noi quest-uri, proiectele mai complexe (zone noi, de exemplu) nu vor fi accesibile oricui.

Staţi, nu plecaţi! Am uitat ceva! Când? Când???????

În vară ☺.

Vă mulţumesc şi de-abia aştept clipa în care-o să alerg prin satul natal, cu o sticlă de Zubrowka într-o mână şi The Witcher în cealaltă, urlând cât mă ţin plămânii „E aici, beţi cu mine, păgânilor!".

Noroc! The Witcher este primul joc al studioului nostru, deci presupun că după lansare şi noi vom proceda la fel.

■ cioLAN


Twix
him!
Twix
www.twix.ro
Let's Twix it together





Sacred 2: Fallen Angel

Cafteşte nemţeşte

Acum aproape trei ani, Ascaron a comis un act impardonabil de lezmajestate şi a scos limba la Blizzard, lansând Sacred, un H&S (Action-RPG sună prea formal) care, în teorie, ar fi trebuit să detroneze Diablo 2 şi să golească battle.net-ul. N-a fost să fie. La rândul lui, addon-ul Sacred Underworld n-a reuşit să clintească niciun fir de jucător din capul lui Diablo 2, deşi a reuşit să adune un număr semnificativ de fani. Ascaron nu şi-a pierdut speranţa, a învăţat din greşeli şi, la scurt timp după ce a terminat de meşterit la Sacred Underworld, a iniţiat „operaţiunea" Sacred 2: Fallen Angel.

Forţa Q să ne aibă în pază

Sacred 2 ne va trimite la plimbare tot pe coclaurile Ancariei, unde o formă ciudată de energie, botezată de „fizicienii" vremii Energia T (sper că nu sunt singurul care a pufnit în râs), este combustibilul cu cifra octanică „un infinit de infinite", care „alimentează" de veacuri toate fenomenele magice din cele patru zări ale Ancariei. Iniţial, Energia T (băi, nu puteaţi găsi alt nume?) se afla în gestiunea serafimilor care, hotărâţi să împartă sărmanilor din preaplinul lor, au contactat singura rasă capabilă (în teorie) să strunească puterile paranormale ale... here we go again... Energiei T. High Elves, căci despre ei este vorba, nu s-au dovedit demni de încrederea acordată şi, văzându-se călare pe energie, cu ego-ul cât un pepene gigant, n-au reuşit nicicum să cadă de acord în privinţa modului de utilizare al T-ului cel năzdrăvan. Astfel, o simplă dispută ştiinţifică a degenerat în război civil. Văzând o asemenea năzdrăvănie (şi pe elfi în anarhie, ca să iasă rima), câteva facţiuni mai îndrăzneţe, care tânjeau şi ele ca tot omul după o găleată de energie, şi-au luat inima în dinţi şi au întins mâna (şi sabia) să ceară. Într-un final, Energia T (voi puteţi să-i spuneţi ca englezul, T Energy) a prins mucegai diavolesc, s-a împuţit de tot şi a început să umple Ancaria de monştri şi alte blestemăţii, dând astfel un motiv jucătorului să pună mâna pe paloş şi să împartă dreptate şi frăţie. Oraşe au căzut în ruină, mutanţii au umplut dealurile, iar bunătatea şi corectitudinea s-au retras din Ancaria în filmele lui Aaron Spelling. Altfel spus, avem de-a face cu un setting pe măsura măcelului ce va să vie.



La ce vă uitaţi, băi?



Piei, Satană!


Viii cu viii, nemorţii cu morţii


Te scot la un suc în tavernă?

Serafimo, spune drept / Ce sunt ălea de pe „pept"?

Probabil bustul impresionant şi aripile hoaţe ale serafimei din primul Sacred i-au determinat pe masculii (iartă-ne Doamno, că suntem bărbaţi şi avem şi noi slăbiciunile noastre) de la Ascaron să-i ofere un rol în Sacred 2: The Return of the Holy B00bs. Deci avem serafim(ă) cu un bust mai impresionant decât pectoralii munciţi ai lui Arnold. Dar să revenim la sân... personajele noastre. Serafima, după cum am putut vedea într-o serie de trailer-e şi screenshot-uri, şi-a găsit singură (şi sigură) drumul spre Ancaria lui Sacred 2 şi pare destul de capabilă. Restul voinicilor din Sacred 1 n-aş putea spune încă dacă au fost la fel de norocoşi. Într-un interviu, un neamţ de treabă de la Ascaron ne-a asigurat că vor exista destule personaje „jucabile", dar nu sunt siguri dacă vechii noştri prieteni din primul Sacred vor mânca şi ei o pâine la masa lui Sacred 2. Indivizii şi-au motivat nesiguranţa simplu şi direct: Ancaria este o lume schimbată, nu mai e lumea pe care o cunoşteam şi o secătuiam de sălbăticiuni, situaţia este alta, este normal ca şi protagoniştii să fie „înnoiţi". Pentru binele meu (şi-al lor) sper totuşi să angajeze şi un Dark Elf, altfel Energie T mănâncă.

Să-i dau, să nu-i dau...

Cei de la Ascaron ne promit că îşi vor dota personajele (şi ne vor spori grijile) cu un sistem moral şi le (ne) va pune să luăm decizii care, cică, vor influenţa alignment-ul şi aspectul grămezii de poligoane pe care o controlăm, precum şi reacţiile NPC-urilor. V-a luat ochii KOTOR-ul, ai? Moralitate, decizii... într-un Hack and Slash? [Pe un ton fals ofensat]Unde-i clickfest-ul de altădată??? WTF! Sună ciudat, până acum singura decizie morală pe care o luam în apropierea unui H&S era dacă să continui să fugăresc nefericiţii de pe ecran sau să dau Save&Exit şi să fac o faptă bună ajutându-mi părinţii la mutat mobilă sau hrănindu-i pisica lui Locke, în speranţa că o să mă reîncarnez în săpunul viitoarei Miss World. În fine, ce trebuie voi să ţineţi minte este că prin deciziile luate pe parcursul aventurii veţi fi privit ca pâinea lui Dumnezeu sau, dimpotrivă, ca Talpa Iadului.

În ciuda schimbărilor evidente, în anumite privinţe Ancaria a rămas cum o ştiam. Adică mare, rotundă şi înţesată cu NPC-uri, quest-uri şi locaţii pitoreşti. Sper că, în spiritul seriei, vor lipsi ecranele de încărcare. Cei mai curioşi dintre noi vor putea pune quest-ul principal la păstrare fără frică. Ancaria este deschisă explorării şi vor exista suficiente „povestioare" cât să ne ţină ochii, mintea şi degetele ocupate pentru o bună bucată de timp.

Deoarece nu toate creaturile întâlnite în joc vă vor binele, nu cred că e nevoie să vă mai spun despre numărul „uşor" mărit al obiectelor contondente ce cad din buzunarele monştrilor sau de pe tarabele neguţătorilor. Mai mult, avem totuşi de-a face cu un H&S, şi vagonul de „fierărie" sau magazinul de sacouri metalice presupun că au fost primele pe lista priorităţilor.

Am mai aflat un lucru interesant. După modelul Sacred Underworld (unde Ascaron a primit propuneri de quest-uri de la fani şi cei mai talentaţi dintre ei şi-au văzut „opera" în joc), şi Sacred 2 va apela puţin la imaginaţia fanilor şi-i va lăsa, din nou, pe cei mai cu moţ să „proiecteze" câteva quest-uri. O altă veste bună, sau cel puţin aşa susţin oamenii de la Ascaron, este că designerul Robert Bartel (Unreal II: The Awakening, Companions of Xanth şi vreo două cărţi despre game design) este mână în mână cu echipa de producţie şi dă cu sfatul în stânga şi-n dreapta.

Din păcate, gurile PR-ilor Ascaronului sunt ţinute din scurt şi va trebui să mai aşteptăm ceva timp până vor primi dezlegare la vorbă şi ne vor da ceva mai multe detalii, pentru că sunt tare curios, de exemplu, ce alte personaje vor concura cu sânii şi aripile serafimei, care este mai exact raportul dialog/scandal şi câte şi mai câte.

Level Up

Pentru că următorii zece ani ai secolului XXI vor fi unii ai shader-elor şi ai 3D-ului nesimţit sau nu vor fi deloc, Ascaron a renunţat la izometria învechită şi va îmbrăca Sacred-ul în hăinuţe 3D frumos colorate, direct din garderoba DirectX 9. Sau 10, având în vedere că Sacred 2 va ieşi în lume în prima parte a lui 2008. Screenshot-urile ar trebui să vă lumineze ochii. Detaliile abundă, după cum puteţi vedea şi singuri, şi zoom-ul ăla nesimţit de mare ne dezvăluie nişte personaje la care s-a lucrat din greu. Animaţii de zile mari (trailer-ele nu mint... încă), efecte speciale ... se pare că o să avem motive serioase pentru un upgrade (asta dacă nu v-a convins Crysis-ul s-o faceţi până la apariţia lui S2).

Şi uite-aşa, din vorbă în vorbă am ajuns la fundul Sac(r)ului. Sacred 1 mi-a plăcut. Spre deosebire de Diablo 2, care gâdilă serios micul Hagi Tudose din noi, Sacred s-a gândit şi la marele explorator, iar lumea imensă (pentru un H&S) m-a făcut să mă simt un mic Paganel. Underworld, la rândul lui, mi-a mai dat puţin de lucru. Mai adăugaţi slăbiciunea mea pentru serafimele de pe Fashion TV şi cred că am toate motivele să aştept Sacred 2. Până atunci, o să mai fac o plimbărică prin Sacred 1, să nu-mi pierd antrenamentul.

■ **cioLAN**

- **Producător** Ascaron Entertainment
- **Distribuitor** N/A
- **ON-LINE** www.sacred2.com
- **Data apariţiei** trim. I 2008

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Pe frontul din spatele casei

Despre jocul original am tot vorbit şi rămâne cum am stabilit. Ghost Recon: Advanced Warfighter a fost şi va rămâne un joc de excepţie, însă urmaşul său are „neobrăzarea" să ameninţe că-l va trimite într-un con de umbră, deoarece el şi numai el va ocupa locul rezervat celui mai bun shooter tactic al verii 2007. Acesta va depăşi performanţele fratelui său mai mare în toate direcţiile şi va adăuga o serie de elemente tactice noi, care ne vor ţintui în faţa monitoarelor până la Crăciun. Iar eu îl cred. Îl cred pentru că, după excelentul GRAW, a urmat Rainbow Six: Vegas, care a spălat păcatele unui Rainbow Six: Lockdown ce părea să fi îngropat definitiv seria, iar nenumăratele şedinţe de multiplayer cu care m-au „îndoctrinat" m-au făcut să-mi doresc mereu mai mult. Nu-i de mirare că ezit să le dezinstalez, cele două jocuri împăcându-se de minune cu un UT2004 care se încăpăţânează să reziste chiar şi acum, după trei ani de la prima sa instalare în viaţa mea. Va reuşi GRAW 2 să-mi completeze careul de aşi?



Vindecă-mi-l, Doamne!









Din lac în puţ

Campania solo din GRAW 2 îşi intră în drepturi la scurt timp după sceneta finală din GRAW şi îl expediază pe căpitanul Scott Mitchell din războiul civil care a „aprins" Mexicul, înapoi în propria ogradă. Aparent, conflictul s-a extins pe teritoriul american, misiunea forţelor speciale Ghost fiind, în primă fază, aceea de a curăţa oraşul Juarez de gherilele mexicane, care plănuiesc, chipurile, invadarea Texasului prin curtea din spate. Adică prin El Paso.

Din punct de vedere al gameplay-ului, acţiunea din GRAW 2 nu are cum să difere prea mult faţă de cea din primul joc, drumul către obiectivul final fiind pavat cu aceleaşi grupuri de inamici pe care Cross Com-ul îi va descoperi din timp, înlesnind trecerea lor în nefiinţă. Sau poate că nu. La prima vedere, cea mai mare parte a timpului o vom petrece ascunzându-ne de gloanţe după ziduri, maşini şi prin şanţuri, cucerind străzile una după alta, strecurându-ne de la un obiectiv la altul. Însă GRAW 2 nu va mai pune accentul pe luptele de stradă, schimbările de decor devenind realitate pe măsură ce vom pătrunde în zonele rurale de la graniţa mexicană, unde dealurile şi albiile prăfuite ale unor râuri de mult secate îşi vor intra serios în drepturi, cu tot cu gherilele care s-au ascuns printre bolovani în aşteptarea noastră. Nu-i nimic. Are grijă „catârul" de ei!

Şi uite aşa am ajuns la una dintre marile noutăţi, „catârul" în cauză fiind nici mai mult, nici mai puţin decât un mic transportor pe care îl vom putea folosi în mai multe scopuri. MULE, cum îi zic ei, este utilizat în primul rând ca arsenal mobil, deoarece este în stare să care tot felul de arme şi muniţie pe câmpul de bătălie, ceea ce înseamnă că nu va trebui să târâm tot rastelul cu arme după noi pentru a curăţa lumea de derbedei. De exemplu, să zicem că ne-am săturat de tras cu lansatorul de rachete după zburătoare şi vrem să încercăm niscaiva gloanţe pe ceafa unei santinele de la distanţă. Nimic mai simplu. Îi dăm „catârului" lansatorul în primire şi îl uşurăm de puşca cu lunetă, pe care i-o vom putea înapoia după ce ne-am făcut damblaua. Mai mult, MULE poate fi folosit şi ca paravan în calea gloanţelor, iar la nevoie se poate transforma într-un mic cercetaş controlat de la distanţă. Dacă inamicul e în preajmă, nici vorbă să mai scape de „antenele" sale.

Avem un ochi. Cum procedăm?

Una dintre jucăriile de care m-am ataşat imediat în primul joc a fost drona sau UAV-ul, cum vreţi voi să-i ziceţi, însă faptul că nu-mi oferea cine ştie ce control asupra ei m-a cam dezumflat în primă fază. În GRAW 2 însă, drona va face mult mai mult decât să



CHOOSE YOUR TEAMMATES

Să luăm, că-i pe alese


Joe Ramirez
:: Rifleman
Health
Range
Damage
Armor
Detection


Paul Smith
:: Grenadier
Health
Range
Damage
Armor
Detection


Annabelle Cruz
:: Marksman
Health
Range
Damage
Armor
Detection

Medkits
3

Capable of engaging enemy troops with devastating fire power and also able to destoy light armored vehicles, the Grenadier packs a punch in any situation.




Pssst! Ni la el, Gogule, se face că n-aude


O ştiţi p-aia cu Bulă la dentist?



localizeze inamicul din aer, deoarece ne va putea oferi o mare imagine de ansamblu a câmpului ei vizual. Vom vedea prin ochişorul ei tot ceea ce vede ea, iar apoi o vom putea manevra în toate direcţiile, păstrând perspectiva. Simplu şi eficient. În plus, selectând unul dintre coechipieri, nu numai că vom putea admira peisajul prin cutia sa craniană, dar îi vom putea da direct ordin să se deplaseze către o anumită poziţie folosindu-ne doar de câmpul său vizual. Acest aspect, în teorie, oferă o mai mare manevrabilitate a trupeţilor pe câmpul de luptă. Şi bine-ar fi să fie aşa, deoarece AI-ul inamic a fost mult îmbunătăţit, acesta folosind manevre mult mai complexe în încercarea sa de a flanca poziţiile ocupate de jucător şi reacţionând mult mai rapid la ameninţări. De exemplu, dacă doi adversari se trezesc ţintuiţi de rafale în spatele unui bolovan, unul dintre ei va încerca să fugă pentru a ocupa o poziţie mai bună, în vreme ce al doilea va trage în neştire ca să-i acopere mutarea. Foarte interesant şi mult prea periculos pentru tenul meu sensibil, dar asta nu va conta prea mult când voi ţine în braţe o frumuseţe de Counter Snipe Rifle, cu ajutorul căreia îi voi scoate din circuit trăgând prin ziduri şi prin tot felul de alte pietroaie.


Ce oameni, cum dau ei foc la gunoaie

GRAW 2 a devenit însă şi mai interesant când am aflat despre comportamentul camarazilor de arme în compania cărora ne vom petrece timpul prin Texas. De acum înainte, trupeţii noştri nu vor mai veni gata ambalaţi în cutie, pregătiţi să intre imediat în miezul problemei. Nu, dom'le. Înainte de toate, va trebui să luăm în considerare abilităţile şi skill-urile fiecăruia în parte, pentru că fiecare dintre ei va îngroşa rândurile unei clase corespunzătoare calităţilor sale: Rifleman, Grenadier, Assault Rifleman şi aşa mai departe, selecţionându-i apoi în funcţie de tipul misiunii care ne aşteaptă. Iar pentru că tot discutăm despre clase, Ubisoft a pomenit de apariţia uneia noi - Medicul, menţionând că fiecare dintre eroi va putea transporta o trusă de prim ajutor. Diferenţa dintre medicul de profesie şi restul claselor constă în faptul că acesta poate transporta mai multe „bandaje", ceea ce înseamnă că-şi va putea petici camarazii de mai multe ori dacă situaţia o va cere.

Aşteptarea care nu doare

La urma urmei, nu văd de ce ne-ar durea undeva, dacă ne gândim că lansarea versiunii pentru PC a lui Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 a fost stabilită pentru 30 martie 2007, iar uitându-mă la imagini ar fi de prisos să mai bat câmpii pe marginea aspectului vizual cu care ne va lovi. Ce este remarcabil în cazul de faţă este că grafica a suferit îmbunătăţiri majore, deşi jocul a intrat în producţie înainte de lansarea primului GRAW. Ubisoft Paris s-a achitat aparent cu brio de sarcina realizării unui titlu impresionant din punct de vedere vizual, implementând noi tehnici de iluminare şi efecte climaterice care ne vor lăsa cu gurile larg căscate în soare şi în ploaie. Care ploaie, între noi fie vorba, arată nemaipomenit de bine, în timp ce iluminarea exterioară, care variază în timp, are şansa să adauge şi mai mult realism scenetei pe care ne-o pregăteşte un producător care a plecat urechea în direcţia comunităţii, transformând doleanţele acesteia în fapte şi şlefuind o experienţă de joc deja superbă. Curând, foarte curând, vom vedea dacă scamatoria a dat roade. Over and out.

■ KiMO

- **Producător** Ubisoft Paris
- **Distribuitor** Ubisoft
- **ON-LINE** www.ghostrecon.com
- **Data apariţiei** 30 martie 2007

LEFT 4 DEAD

Invitație la cină

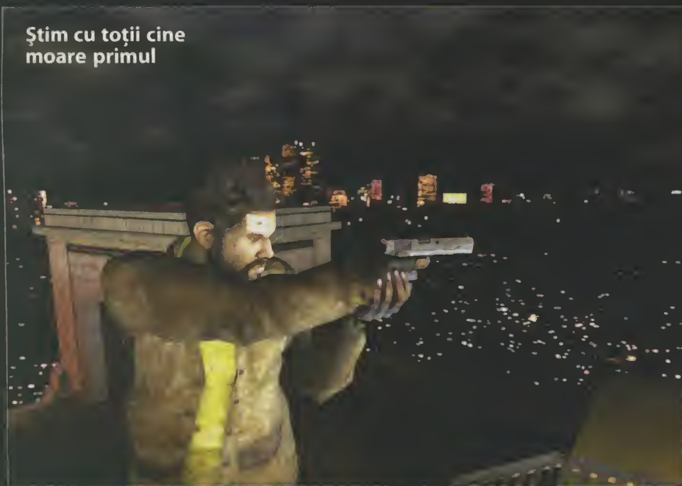
Producător Turtle Rock Studios · Distribuitor Valve Software · ON-LINE www.l4d.com · Data apariției trim. 2 2007 - PC/ trim.4 2007 - Xbox 360

Zombie-ul, această ființă minunată care ne-a onorat cu prezența în zeci de filme și jocuri, semnează în continuare noi și noi contracte, depășind în popularitate alien-ul sau vietnamezul, doi dintre rivalii lui de moarte în preferințele publicului. Angajatorii sunt de această dată Valve și Turtle Rock Studios, două companii care au mai lucrat împreună și la Counter-Strike: Condition Zero, după ce Gearbox Software și Ritual Entertainment au întâmpinat dificultăți în a finaliza proiectul încredințat de Valve Software. Scopul acestui proiect este dezvăluit chiar de Gabe Newell, fondator și managing director la Valve Software: „Ceea ce Counter-Strike a făcut pentru jocurile action în multiplayer, Left 4 Dead va face pentru jocurile co-op".

Pandemia, bat-o vina

Left 4 Dead păstrează într-o oarecare măsură conceptul de multiplayer cooperativ din Counter Strike, însă pentru ca toată lumea să fie fericită, nucleul acestui proiect a fost învelit în mai multe mantii care să ofere originalitate jocului. Catalogat drept un survival horror, jocul ne servește o poveste seacă rău, cu o expozițiune și o intrigă care nu au nicio șansă să condimenteze desfășurarea evenimentelor. Pe scurt, o nouă formă a virusului rabic dă iama în cetățenii unui oarecare oraș, sporindu-le acestora apetitul pentru carnea de om. Și pentru că și zombie-ul are dreptul la demnitate, acesta preferă doar concetățenii neinfectați. O problemă mare pentru că potențialii candidați sunt în număr de patru, iar mesenii înfometați sunt cu miile. Scopul tău suprem este să nu apari în meniul zilei și încet-încet să-i trimiți pe urâții pofticioși spre o lume mai bună pentru ei. Nici obiectivele misiunilor nu vor ieși din nota de plictis și majoritatea vor presupune să supraviețuim în primă fază pentru ca apoi să ne croim drum până la „extraction point". Cam atât ar fi de spus despre povestea Left 4 Dead, aruncată de producători la sfârșitul listei de priorități. În schimb, gameplay-ul este anunțat ca fiind punctul foarte al acestuia în special datorită modurilor de joc. Poți încerca jocul și în compania AI-ului, care va avea în grijă atât membrii echipei tale, cât și dușmanii, însă multiplayer-ul în care jucătorii vor controla ambele tabere este prezentat ca fiind demn de remarcat. Toată șmecheria vine din perspectiva diferită oferită de „survivors" și „infected", concept asemănător cu multiplayer-ul seriei Splinter Cell. Survivors sunt fericiții posesori ai armelor de foc, în timp ce tabăra infected trebuie să se descurce cu abilitățile speciale, diferite la fiecare personaj în parte. Ca exemplu, avem cei patru boși cu care putem juca în cazul în care simpatizăm cu tabăra celor infectați. The Smoker este eficient de la distanță și poate folosi limba pentru a prinde inamicii și a-i aduce în mijlocul hoardelor de zombie. The Boomer își împroașcă victimele cu propria-i grăsime...îhhhh...moment în care restul infectaților îl vor ataca pe amărât. Al treilea

Doar Michael mai lipsea


Ştim cu toţii cine moare primul



arme de foc, împărţite în categoriile obişnuite: pistoale, shotgun-uri, mitraliere sau explozibil. Ambele tabere trebuie să aibă un joc de echipă bine coordonat şi suntem avertizaţi încă de pe acum că încercările solitare sunt sortite unui final tragic pentru aventurieri. Campania este structurată pe patru capitole, compuse din câte cinci hărţi, care, după spusele producătorilor, ar trebui să ne ofere cel puţin câte o oră de joc. S-ar strânge astfel un număr minim de 20 de ore de alergat hidoasele creaturi. Despre AI se ştie că reprezintă o versiune îmbunătăţită a celui care a stat în spatele boţilor din Counter-Strike: Condition Zero. NPC-urile vor fi distribuite aleatoriu pe hartă astfel încât fiecare încercare de a termina o misiune ne va oferi o desfăşurare diferită a evenimentelor.

este The Hunter cu specializarea făcută în stealth. Aceştia devin invizibili când stau nemişcaţi, se deplasează foarte rapid, iar loviturile lor pun rapid adversarii la pământ. Aceste trei personaje pot fi alese de la început şi au în comun faptul că pot fi uşor ucise. Pentru că al patrulea, The Tank, este over-powered, nu poate fi selectat de jucători din start, în schimb cu puţin noroc te poţi trezi cu unul în primire în urma unui respawn. The Tank poate arunca spre inamici cu tot ce găseşte în cale şi, spre deosebire de cei menţionaţi mai sus, este foarte greu de omorât. Mai este un boss, anunţat ca fiind cel mai periculos, însă cu acesta ne întâlnim doar în timpul campaniei, fără a avea posibilitatea de a şi juca cu el. După cum spuneam, băieţii feriţi de virus vor avea la îndemână o serie de

„Ceea ce Counter-Strike a făcut pentru jocurile action în multiplayer, Left 4 Dead va face pentru jocurile co-op"
Gabe Newell, Managing Director - Valve Software


O schimbare a dietei nu ar strica

Face cineva scandal?

Pentru Left 4 Dead, cei de la Turtle Rock au folosit ultima variantă a engine-ului Source, pe care au avut şansa să lucreze încă de când se ocupau de CS: CZ. Un aspect interesant legat de viitorul acestui joc este acela că producătorii par tentaţi de posibilitatea de a pregăti Left 4 Dead şi pentru Live Anywhere. Astfel partea de online ar fi comună pentru gamerii de pe PC şi cei de pe Xbox 360, singurele platforme pentru care acest joc este anunţat. Să scoţi Counter-ul de pe HDD-urile oamenilor nu este un lucru uşor şi cel mai probabil nu acesta este visul celor din spatele acestui joc. Totuşi acesta poate oferi o experienţă plăcută, mai ales datorită celor două perspective oferite de infectaţi şi supravieţuitori. Sentinţa finală: în primăvară pentru PC şi iarnă pentru Xbox 360.

■ Rzarectha


Gloanţe să ai, că muşterii sunt destui





Un şoarece anarhist



For Bosco and Country!

SAM&MAX

Situation Comedy

După cum ne-au promis, Steve Purcell şi oamenii de la Telltale i-au scos pe cei doi detectivi lunatici din cămăşile de forţă şi i-au trimis într-o nouă aventură. Situation Comedy, căci aşa se numeşte a doua doză de nebunie brută livrată de animăluţele noastre preferate, mi-a adus aminte de vremurile în care, în lipsa unui PC, urmam o cură strictă de îndobitocire prin Cutezătorii şi mai apoi prin televizor. De ce spun asta? În primul rând, pentru că am aşteptat Episodul 2 cum aşteptam pe vremuri să aflu noile isprăvi moralizatoare ale pionierului Matei sau, când am crescut mai mare, ultimul episod din Dallas. Sărind peste nostalgie, al doilea motiv pentru care Situation Comedy m-a dus cu gândul la tembelizor este însăşi tema centrală a joculeţului, şi anume lumea show-business-ului în general şi, în particular, „smintirea" omului de către o simplă cutie cu o bucată de sârmă înfiptă în ea.

De 3X infractoare

După ce l-au înfundat pe Brady Culture, megalomanul cu frizură afro din Culture Shock, detectivul canin şi schizofrenicul urecheat se află din nou pe urmele unui criminal deosebit de periculos. Myra Stump, gazda unui talkshow la modă (un fel de Mihaela Tatu pe prafuri), a luat-o puţintel razna şi ţine ostatic un întreg studio. Ca de obicei, Miliţia Liberprofesionistă a primit cazul şi se îndreaptă în forţă către studioul-lagăr, cu gând să-i elibereze pe nefericiţi din mâna moderatoarei cu părul roz, mai necruţătoare decât CTP-ul şi mai vorbăreaţă decât Mihaela Rădulescu. Din nefericire, nu orice coate-goale este invitat la un talkshow de calibrul circului doamnei Stump şi astfel cei doi trăsniţi trebuie să-şi croiască rapid drum către celebritate. Pentru a o înfunda pe turbată, cei doi năuci vor juca într-un sitcom, vor ajunge milionari în bonuri de masă şi, în ultimă



instanţă, „bluesman-ul" Sam se va trezi idolul unei întregi generaţii de melomani şi o proaspătă achiziţie a studioului de înregistrări „Bottom Bin".



Got milk?



Mă aşteptam la The Hydrant blues, dar merge şi ăsta



Eroi de sitcom



Vrei să nu fii milionar?

Corabia nebunilor

Bosco, paranoicul de culoare din Culture Shock, revine în forță în Situation Comedy și se află pe lista neagră a unei grupări periculoase de skinbodies. Acești dubioși skinbodies au lăsat crucile în flăcări în grija skinheads-ilor și se rezumă la infracțiuni mărunte, cum ar fi furtul spumei de ras din magazinul lui Bosco și înjuratul detectivilor. Urmărit de guvern, ascultat de Securitate, răpit de extratereștri, vânat de masoni și torturat de incursiunile infractorilor, Bosco s-a „transformat" într-un veritabil nobil englez, cu monoclu și mustață, a adoptat un accent posh și nu acceptă decât șilingi. Tally ho, foo'! E de departe cel mai pitoresc personaj al seriei și o să-l vedem mai mult ca sigur și în episoadele următoare.

Spre deosebire de Bosco, care a rămas același vânzătoraș umil, Sybill, psihanalista cu salon de tatuaj, s-a reprofilat și o găsim în postura de proaspăt director al tabloidului „Alien Love Triangle". Cu această ocazie, producătorii profită de situație ca să ia puțin peste picior milioanele de fițuici care oferă adevărul și numai adevărul și, ocazional, răspunsuri la întrebările cu adevărat importante. A fost Elvis extraterestru? Este bine că vărul de-al doilea al lui Keanu Reeves a mâncat o tartă cu fructe la 12 ani? Întrebați și revista vă va răspunde. Revenind la Sybill și tabloidul ei, ziarul are nevoie de o poză incriminatoare cu extratereștri implicați într-un threesome. În spiritul adevărului, nu avem nevoie chiar de trei extratereștri, e de ajuns doar unul... importantă e doar cifra trei.

Îi vom reîntâlni, normal, și pe cei trei copii minune din Culture Shock, care acum jurizează concursul „Embarassed Idol", iar șobolanul mafiot din Culture Shock primește, ca de obicei, o replică și un șut în fund.

Pe lângă deja obișnuiții (sper să nu ceară salarii mai mari și să zboare din cadru) seriei, în peisaj au apărut și câteva fețe proaspete. Nici un „inteligent" de nivelul lui Bosco (pe care, repet, îl consider cel mai reușit personaj), dar găinușa (sau cocoșul) actor Philo Pennyworth promite multe. Este singurul nou venit pe care aș vrea să-l revăd într-un episod viitor și sper că va primi o șansă să ne arate de ce este în stare.

Sunt puțin confuz... Sau poate că nu!?

La finalul celor două ore juma' de point&click&laugh, mă încearcă sentimente mixte. Am avut parte de o porție bună de râs și nu cred că a existat secundă în care să n-am măcar un zâmbet tâmp pe față. Le-am recitat băieților din redacție câteva mostre de filozofie schizoid-iepurească și i-am ridicat de pe scaun din zece în zece minute să le-arăt câte-o scenă la care eu mă tăvăleam pe jos de râs. Au râs și ei și nu m-au înjurat că-i deranjez de la Gears of War, ceea ce-i un lucru mare.

Pe de altă parte, în ciuda scenei genial de tâmpă cu găina mâncătoare de baligă, urmată de o sesiune hilară de product-placement, consider că Telltales a mers prea mult pe partea sigură a „șoselei" și n-a profitat de câteva situații și personaje care, în opinia mea, erau aur curat. Să-i luăm de exemplu pe șobolanii „rașiști". Gașca de skinbodies are o apariție meteorică și este aruncată la canal încă din primele minute. La rândul lui, threesome-ul extraterestru aduce mai mult a reuniune de familie și nu-i nici pe departe monumentul de depravare la care mă așteptam... și lista poate continua. Este clar că indivizilor le lipsesc câteva piulițe (din nou apelez la scena cu găina... sau cocoș după voce) și este păcat că bunul simț sau target-ul „politically correct" nu le-a permis să-și dea prea mult în petec. În plus, Max, iepuroiul care a întors pe dos o pisică în Freelance Police, este suspect de liniștit în Situation Comedy, unde dă din gură și cam atât.

Ana are mere

O altă nemulțumire, pe care am exprimat-o și în review-ul lui Culture Shock, este dificultatea scăzută a puzzle-urilor. În comparație cu ecuațiile complicate din quest-urile „old skool", Sam and Max a ajuns momentan doar la „Ana are mere" în abecedarul adventure. După ce „în tinerețe" ți-ai spart creierii în Freelance Police, Culture Shock e o simplă plimbărică prin parc. Situația rămâne neschimbată și în Situation Comedy. De fapt vă mint, SC mi s-a părut mai ușor. Sunt de acord, puzzle-uri precum cele din Freelance Police i-ar fi alungat pe tinerei cât ai clipi din ochi și noi cei bătrâni și puțini ne-am fi lins pe bot de Sam and Max. Majoritatea potențialilor „clienți" n-au crescut cu quest-uri sub pernă și probabil n-au nici timp și nici chef să-și consume neuronii pe un joc fără pic de sânge sau nuditate. Totuși, dificultatea poate fi crescută treptat. Azi un pic, mâine mai mult, până când prin sezonul 2 am fi ajuns să „procesăm" mai mult de 10 minute la un puzzle. SC nu dă semne că ar vrea să ne dreseze, deci mă aștept la mai multă inteligență de la episodul următor.

Cu toate acestea, bătrânii genului au apucat din nou să-i vadă pe cei doi zărghiți și asta ar trebui să le ajungă pentru moment, iar începătorii (sau cei mai tineri) au ocazia să „guste" un adventure bun, care mai mult ca sigur că le va deschide apetitul pentru gen. Nu vreau să par un visător, dar Sam and Max, cu toate minusurile sale, ar putea strânge destui „prozeliți" cât să dea curaj și altora să ne mai binecuvânteze cu un adventure bun din când în când. Deși mi-a luat mai mult să scriu articolul decât să termin jocul, mă declar mulțumit și aștept cu mare nerăbdare următoarele episoade. Deci, „Ana are mere" și noi avem, din nou, Sam and Max.

■ cioLAN

▸ **Gen** Adventure ▸ **Producător** Telltale Games ▸ **Distribuitor** Telltale Games ▸ **Ofertant** www.telltalegames.com/samandmax ▸ **Procesor** P 1,6 GHz ▸ **Memorie** 256MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.telltalegames.com/samandmax

8,5/10

Trackmania United®

Maniacii vitezei sunt pe drumul cel bun

Ne ducem la valeeee!!!

Probabil că mi-ar lua mult timp să adun, iar apoi să enumăr mulțimea de jocuri care continuă să îi ofere jucătorului moduri din ce în ce mai interesante de a interacționa cu adversarii de pretutindeni. Până acum însă, TrackMania a simțit lipsa unei componente multiplayer care să intre în categoria de mai sus, chiar dacă principalul punct de atracție al seriei s-a vrut a fi tocmai acesta. Nu mă înțelegeți greșit, dar parcă m-am săturat să alerg disperat dintr-un punct A către un punct B fără a face altceva decât să-mi îmbunătățesc propriul record sau pe al altora. Traseele întortocheate și de-a dreptul nebune specifice oricărui joc din seria TrackMania au fost distractive până la un punct și punct ar fi rămas dacă francezii de la Nadeo nu i-ar fi regândit componenta online, încercând astfel să dea un nou sens curselor împotriva altor jucători de pe întreg cuprinsul globului. Drept urmare, Trackmania United s-a prezentat la linia de start cu o serie de elemente noi, care completează un bogat sortiment mai vechi, jocul adunând la un loc toate titlurile seriei lansate anterior. Aceeași nebunie, dar cu puțină frișcă și o cireașă înfiptă-n vârful tortului. Firesc, întrebarea vine de la sine: dacă deja le am, ce rost mai are să-l cumpăr și pe ăsta?

Mărimea contează și nu prea

Viața de șofer n-a fost niciodată una prea ușoară în TrackMania, United sărind în întâmpinarea maniacilor cu trei moduri diferite de joc în single player: race, puzzle și platform. De toate pentru toți, dar mai nimic nou, cu excepția unui nou set de blocuri ce pot fi utilizate la construirea traseelor din modul puzzle. Adevărata noutate o reprezintă atenția sporită pe care Nadeo le-o acordă acum jucătorilor prin prisma noutăților adunate în sectorul multiplayer, comunitatea reprezentând adevărata forță care poate decide cât de mult va supraviețui United în topul preferințelor acestora. Evident, este greu să împingi un jucător mai aproape de ceilalți... Unii dintre ei mușcă. Tocmai de aceea, Nadeo a creat Manialink, un set de site-uri in-game care le oferă ocazia să cumpere noi modele de mașini și trasee construite de alți jucători în schimbul copper-ilor (moneda din United), pe care respectivii i-au obținut cu trudă îndeplinind o serie de obiective sau recorduri de traseu. La rândul lor, își vor putea vinde propriile creații în schimbul mult râvniților gologani.

Nu în ultimul rând, există sistemul de ranking online, competiția care le oferă amatorilor șansa nesperată de a deveni vedete (din păcate doar în TrackMania), măiestria lor ieșită din comun fiind recompensată în caz de izbândă cu titlul ligii regionale, al celei naționale, dacă se va ține în continuare bine de volan, iar apoi cu titlul mondial dacă-i mai rămâne niscaiva sânge prin vene. Numai pe mine să nu contați. De câte ori am promis că-mi înec tastatura într-o baie de acid numai eu știu. Nevinovată sau nu, nu reușesc să înțeleg de ce unii sunt mai rapizi decât mine, deși alerg cu același model de mașină. Despre dificultatea unor trasee nu mai zic. Cât pe ce să mușc din spătarul scaunului de exasperare în cazul unora dintre ele. Ce-i drept, nici eu nu m-am lăsat până n-am epuizat ultima picătură de nervi pentru a zbura cu măiestrie de-a lungul unor trambuline imposibile și a atinge linia de sosire în timp util. De-a dreptul masochist!

ALTERNATIVĂ

TRACKMANIA NATIONS

Curse la fel de descreierate și trasee complicate. Pe deasupra, mai e și gratuit. Noi vi l-am oferit.

Să-l iau, să nu-l iau...

Despre grafică și sunet numai de bine. Tot acolo sunt. În concluzie, dacă ați jucat jocurile din seria TrackMania și v-au plăcut (mai sunt și din ăștia), United are cu ce să vă țină lipiți de tastaturi mult timp de acum înainte. Dacă nu, ați face bine să-i dați totuși o șansă unui joc frustrant până-n pânzele albe pe alocuri, dar distractiv până în măduva poligoanelor în cea mai mare parte a timpului. Vorba poetului: ...

■ KiMO



Nu te uiți să vezi unde m-am zgâriat?



Să mergem la cumpărături



Mai lipsea să mănânc ceva înainte

▸ **Gen** Arcade/racing ▸ **Producător** Nadeo
▸ **Distribuitor** Deep Silver ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz
▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.trackmaniaunited.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	8



Bass Pro Shops TROPHY BASS 2007

Tehnici de a da cu bâta'n baltă

Cariera mea de pescar a fost curmată cu sânge rece încă de acum vreo 16 ani, când un oarecare nene s-a gândit că nu ar fi rău să-i lichideze stocul de 30 de undițe unui rusnac specializat în import-export. Eu aş fi vrut doar una, dar lui nu i-ar fi ajuns doar 29 pentru flota cu care ataca băltoacele din judeţ. M-am gândit mult la puţinele minute care au făcut diferenţa între poziţionările noastre la coada care şerpuia între mai multe tarabe de legume şi câteva cutii de carton pe care românii desluşeau farmecul unui nou joc de societate, pe numele-i alba-neagra. Până la urmă, folosind tacticile de presiune ale unui copil de 10 ani, deoarece tocmai se descoperise şi greva foamei, m-am pricopsit cu o tentativă de undiță, care s-a dovedit mult mai utilă în schimbarea canalelor TV. Însă şi când vine vorba de pescuit, jocurile video îţi sar în ajutor şi încearcă să recreeze experienţa din realitate. Momentan, acest lucru este imposibil dacă ne gândim la masa de după, frigul dimineţilor şi răspunsul nostru în faţa dârdâitului. Pe de altă parte, scapi şi de făcut mămăligă la trei noaptea, de cumpărat râme şi viermuşi pe la 5. Tot ceea ce ni se oferă momentan este o simulare a pescuitului în sine şi nu a mersului la pescuit, iar în cazul acestui sport ignorăm mai greu diferenţa. Lipsiţi aşadar de o parte din farmecul unei partide de pescuit, ne mulţumim cu aspectul tehnic. Plin de speranţă, m-am avântat şi spre acest titlu, dar pentru că oricum aţi aruncat deja un ochi spre notă, spun din start că mult mai distractiv este mini-game-ul din The Legend of Zelda: The Twilight Princess şi nu doar datorită Wiimote-ului.

Totul atârnă de un fir

După ce îţi creezi un profil şi îţi alegi una din cele două bărci disponibile iniţial, te şi trezeşti în faţă cu prima decizie importantă din acest joc. Quick Fish sau Play Tournament? Nerăbdător să iau pulsul bibanului cât mai repede, am ales turneele. Aici totul este foarte simplu. Avem 13 lacuri şi nouă genuri de întreceri, din care două pot fi încadrate la mini-games, iar restul se ocupă cu pescuitul. Cât de tare eşti la sfârşitul unei partide de pescuit depinde de kilogramele de peşte adunate. Diferenţele sunt date de numărul peştilor luaţi în considerare şi de modul în care concursul este împărţit în perioade de timp. Ajuns şi pe lac, am dat o tură cu barca încercând să încurc firul concurenţilor sau măcar să le fac un duş rece. Nu a mers nicio „măgărie", aşa că m-am liniştit şi m-am apucat de muncă. După ce m-am decis asupra momelii, a mulinetei şi a firului, am tras aer în piept şi pregătit am fost de războiul psihologic cu bibanii şi ştiucile ce-şi făceau veacul prin zonă. Din păcate, nu ai în dotare un juvelnic, iar drumul peştelui din baltă până la tine în barcă este împărţit în două etape: înainte şi după ce face greşeala de a se da la momeala zglobie. În prima etapă, noi trebuie să lansăm şi să mulinăm, secvenţă care se repetă până când intrăm în a doua etapă. Şmecheria ca să aduci peştele în barcă este să fii mereu atent la tensiunea indicată a firului. Dacă este prea mare, firul se rupe, dacă este prea mică, peştele scapă de cârlig. Din momentul în care peştele a înhăţat momeala, noi începem să mulinăm, iar pentru a controla tensiunea din fir avem două



Victory's mine!



Ţinuta corectă în timpul lansării



La pescuit de bambine

variante. Putem să alternăm perioadele în care mulinăm cu cele în care lăsăm firul puțin mai liber sau putem mulina încontinuu și să schimbăm treptele de frânare ale mulinetei. După ce ne jucăm câteva minuțele cu peștișorul sau dihania, după caz, momentul mult așteptat sosește. Peștele este scos cu siguranță din apă, moment în care constatăm că și minciocul lipsește din dotarea pescarului nostru. Cam slăbuț pentru un participant la concursuri cu premii de sute de mii de dolari. În esență, cam asta este tot ce facem prin Trophy Bass 2007 și totul devine plictisitor în scurt timp, chiar și joaca cu peștele, de-a șoarecele și pisica. Până și cele trei metode de a lansa, peste umăr, din lateral și prin balansarea undiței, sunt nefolositoare atâta timp cât peștii nu se sperie de prezența noastră și, chiar după ce i-am scăpat în baltă, atacă din nou momeala aruncată undeva prin preajma lor. Mai mult decât atât, camera instalată „pe cârlig" ne oferă informații prețioase, care, din câte știu eu, în realitate nu sunt încă disponibile. Cu ce șanse mai rămâne săracul răpitor? AI-ul nu îl prea ajută, iar acum pescarii pot vedea ce se întâmplă sub apă. Cele două alternative la partidele de pescuit sunt cursele de bărci cu motor și concursul de lansat la punct fix. Prima este prost realizată, iar a doua ne plictisește în scurt timp, plus că niciuna dintre ele nu contribuie la bugetul nostru.

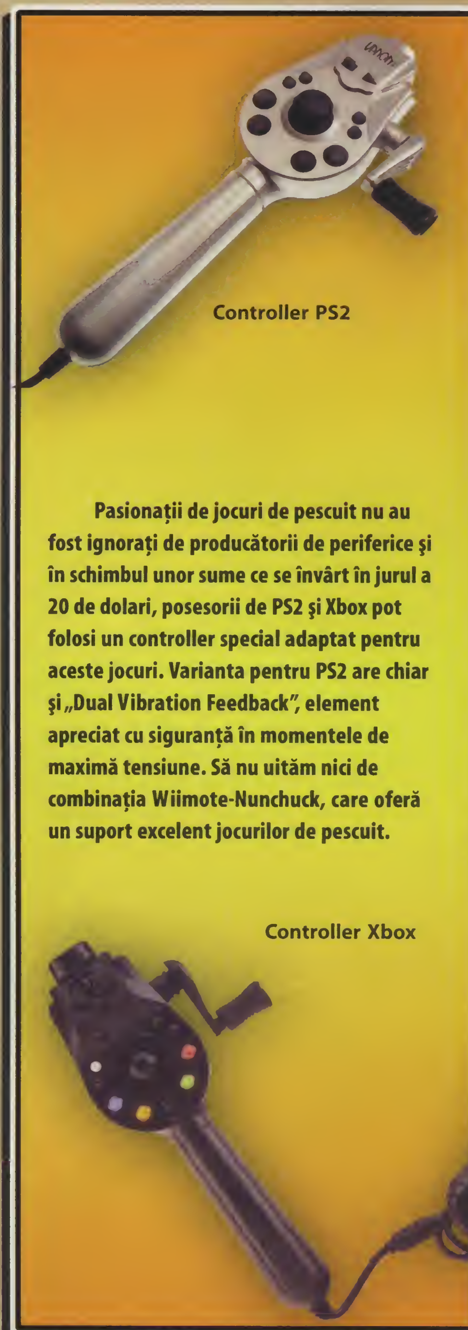
Tot pe lac ajungem

Trophy Bass 2007 este un joc care se zbate în categoria „mediocru" și singurul lucru care îl mai salvează cât de cât este apa, realizată destul de bine, atât de la suprafață, cât și în adâncuri. Sunetul jocului ar fi vrut să recreeze liniștea unei zile pe lac, nu a reușit, așa că am preferat să fiu acompaniat de băieții de la Rammstein. Dacă peștii nu s-au speriat de sunetul motorului, atunci se descurcă și cu asta. Controlul în timpul pescuitului este destul de enervant la început și, dacă nu ai un mouse bun, îți cam mănânci nervii când te lupți cu răpitorul. Poate un multiplayer ar mai fi salvat situația, însă nicio opțiune în acest sens nu este disponibilă. Nu înțeleg de ce s-au complicat cei de la Vivendi Universal Games cu un joc care nu numai că se adresează unui public restrâns, dar nu este nici de calitate. Chiar dacă prețul jocului este de aproximativ 20 de dolari, nu recomand nimănui această investiție. Lista jocurilor bune care s-ar încadra în acest buget este foarte lungă și din păcate Trophy Bass 2007 nu este unul dintre ele.

■ **Rzarectha**



De vâsle nu ați auzit?


Controller PS2

Pasionații de jocuri de pescuit nu au fost ignorați de producătorii de periferice și în schimbul unor sume ce se învârt în jurul a 20 de dolari, posesorii de PS2 și Xbox pot folosi un controller special adaptat pentru aceste jocuri. Varianta pentru PS2 are chiar și „Dual Vibration Feedback", element apreciat cu siguranță în momentele de maximă tensiune. Să nu uităm nici de combinația Wiimote-Nunchuck, care oferă un suport excelent jocurilor de pescuit.

Controller Xbox

Gen Joc de pescuit ▸ **Producător** Big John Games ▸ **Distribuitor** Vivendi Games ▸ **Procesor** P 1,2 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.sierra.com

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6

5,7

World of Warcraft: The Burning Crusade

Nu sunteți pregătiți!

După doi ani de World of Warcraft, care au oferit umanității un nou mod de a-și distruge așa-numita viață reală pentru scopuri mărețe gen a fi printre item-uri epice și a petrece minimum câteva ore pe zi în mai știu eu ce peșteră virtuală plină de monștri periculos de virtuali și ei, alături de prietenii tăi poate mai puțin virtuali, dar cu care în loc să ieși la o bere, ieșeai la un raid, ei bine, după acești doi ani din care maximum o lună îți lua să ajungi de la level 1 la 60, Blizzard a scos în fine mult așteptatul expansion The Burning Crusade. După cum probabil până acum știe pe de rost întreaga lume, TBC aduce cu sine un continent nou-nouț, o creștere a nivelului personajului de la 60 la 70, două rase proaspete, posibilitatea Alianței de a fi șaman și a Hoardei de a fi paladin, o profesie extravagantă pentru a impresiona doamnele - jewelcrafting, precum și multe alte minunății destinate aceleiași pălării numite WoW.

După doi ani de jucat intens World of Warcraft, milioane de jucători care au văzut cam tot ce putea oferi Azeroth-ul s-au pomenit cu o minunăție de expansion, care, în ciuda anumitor minusuri, combină cu măiestrie extraordinara artă Blizzard cu multe abilități și caracteristici cerute de comunitate de o grămadă de vreme. Factorul wow al WoW a revenit, chiar dacă numai pentru o perioadă limitată de timp, iar Blizzard a oferit în TBC multe, enorm de multe cadouri pentru aproape orice tip de jucător.

Casting și sfaturi bătrânești

În rolurile principale ale TBC a la LEVEL se află Larael, un night elf mai mult shadow decât priest, și Atermalum, omul paladin care a ales să aprofundeze tainele Protection-ului mai ales pentru propriul său spate, dar și pentru a oferi prietenilor warrior-ul pe care nu l-au avut niciodată. Cei doi protagoniști au pătruns prin The Dark Portal cu întârziere, courtesy of Best Computers, care atâta a promis că „trimite pachetul acum", încât Larael a fost nevoită să și-l cumpere tocmai din Danemarca. Totuși, exact în dulcele stil al înțelepciunii populare ce ne spune că-i mai bine mai târziu decât niciodată, cei doi eroi ai noștri au pătruns în acest controversat Outlands plini de speranțe că vor descoperi teritorii virgine și minunate, că vor reuși să pună mâna suficient de repede pe item-uri mai bune decât cele adunate de prin Molten Core și Blackwing's Lair, precum și că vor vedea cum arată lumea de sus, mai precis de pe spatele unui flying mount. Ultimul obiectiv a fost atins momentan numai de Atermalum, pentru că e uber (TM), în vreme ce Larael a ajuns în trei săptămâni de joc, câteva ore în fiecare seară, la un jenant nivel 67, probabil și datorită faptului că îi place să apere sau să recucerească Halaa prea mult. Alături de actorii principali au contribuit membrii ghildei noastre Coeur de Lion, una dintre cele mai prietenoase și mai relaxate comunități pe care le-am întâlnit vreodată în WoW. Cert este un lucru: Outlands te prinde din start, simți că faci parte dintr-un război crunt încă din primul moment în care pui piciorul în cealaltă parte a Portalului Întunecat, iar Blizzard a făcut tot posibilul să ofere jucătorilor condiții pentru ca aceștia să se concentreze în sfârșit pe poveste, să se implice în ea și să își găsească și alte țeluri decât goana constantă și plictisitoare după epice. Outlands te îmbogățește aproape instantaneu, șansele de a ajunge cu gold-ul necesar pentru un flying mount la level 70 sunt maxime în condiții de joc absolut normal, toate clasele au primit câte 10 puncte de talent în plus, care le-au adus abilități foarte interesante, iar jocul nu se mai termină odată ce ai atins nivelul maxim, ci de abia atunci ai timp să îți tragi răsuflarea și să te apuci să descoperi pe îndelete Outlands-ul. Scopul nostru pentru acest mega-articol este cel puțin îndrăzneț, fiindcă în timpul scurt de care am putut dispune am încercat să facem cât mai multe, în așa fel încât să vă putem prezenta un tablou cât mai complet al The Burning Cru-

sade. Dar în ciuda faptului că recordul european de level up de la 60 la 70 este undeva la 28 de ore de joc, Blizzard în niciun caz nu oferă cu acest expansion numai o zi și ceva, hai două de aventuri, ci un nou capitol complet și plin de surprize pentru orice tipuri de gusturi. Dacă vă putem da un sfat sincer înainte de a intra cu adevărat în „pâine", acesta este de a nu juca TBC așa cum am făcut noi, cu grabă mare către aparentul scop suprem al nivelului 70 și al flying mount-ului. Nu merită, oricât de aiurea ar suna, pur și simplu nu merită să nu vă faceți timp să mirosiți minunatele flori artistice Blizzard, să citiți pe îndelete quest-urile care, de cele mai multe ori, sunt surprinzător de interesante, să hoinăriți prin atâtea zone atât de bine lucrate, să gustați din minunatul World PVP, acum cu mult mai bine pus la punct și cu mult mai profitabil pentru buzunarul vostru virtual, să explorați în tihnă noul continent și să ne arătați și nouă, grăbiților, miile de minunății pregătite cu atâta pasiune de cei de la Blizzard.

Poveste nepoveste

The Burning Crusade este un expansion, adică o adiție la World of Warcraft care încearcă să le ofere celor mai mult de 8 milioane de jucători un suflu nou în clasicul stil Blizzard. Așa cum citeam deunăzi pe GameSpot, mulți jucători au avut speranțe oarecum neîntemeiate de a vedea în TBC schimbări majore de gameplay, de feeling, fără a lua în calcul că nu cumpără un joc nou, ci doar seria numărul doi a aventurii Warcraft disponibilă online. Acestea fiind spuse, așa cum bine știți, expansion-ul aduce, alături de două rase noi-nouțe, cu zone de început, poveste și toate cele, un continent nou-nouț numit Outlands. Ei bine, Outlands nu are nimic de-a face cu Azeroth pentru că de fapt este o nouă planetă. Este întocmai planeta de unde a inițiat atacul The Burning Legion asupra Azeroth-ului și o vizităm trecând prin așa-numitul The Dark Portal, adică ușa care le-a dat drumul orcilor cei răi în Azeroth. Cunoscătorii mai profunzi ai istoriei Azeroth-ului vorbesc de Outlands sub numele de Draenor, planeta de baștină a orcilor și, mai apoi, primul loc de refugiu al eredar-ilor numiți Draenei, în încercarea de a fugi de aceleași legiuni ale lui Sargeras. Draenor este locul în care Sargeras a poposit pentru a înrobi pașnica populație shamnistică a orcilor, iar tot de aici Distrugătorul de Lumi a demarat campania de cucerite a Azeroth-ului. Mai mult de atât nu se cunoaște, iar tu, un erou plictisit de atâtea raid-uri făcute la level 60, vei călca prin Negrul Portal din curiozitate și sete de explorare, nu din dorința de a căsăpi mai știu eu ce dușman formidabil. Aici afli însă că nu ai nimerit pe o blândă planetă tocmai bună de petrecut concediul de războinic, ci tocmai în locul unde nu ai sperat că vei ajunge vreodată, mai exact în sălașul The Burning Legion. Încă din prima clipă petrecută în Outlands, asiști la un război teribil între Alianță și Hoardă ce luptă la comun împotriva The Burning Legion. Te poți băga și tu în seamă, că doar ești level 60 și plin de epice, dar aceste lupte nu sunt de nasul tău, cel puțin nu încă.

Și iată-te, după mai bine de doi ani de zile, în postura de n00b care habar nu are ce trebuie să facă, unde trebuie să meargă, care își aruncă la vendor greu obținutele epice în aproximativ 10 minute de joc (depinde de epice) și care, în fine, e mult prea ocupat să caște gura la o lume impozantă ca să se mai dea mare șmecher pe canalul general de chat. Totul începe repede, totul este urgent, ești trimis din start către o fortăreață din Hellfire Peninsula și nici nu te dai bine jos de pe pasăre că te și trezești aruncat în focul luptei. Repede, du-te și omoară o grămadă de orci, distruge-le catapultele, du-te să recuperezi bunurile pierdute, orice, numai du-te odată și omoară tot ce îți stă în fața ochilor. Această sete de sânge este la apogeu când ajungi să ți se dea bombe și pasăre ca să te duci să le dai nenorociților, și le dai atât de mult și de tare încât nu îți mai pasă cine sunt și cu ce au greșit. Quest-ul este însă unul pregătitor pentru noile obiective World PVP, pe care vei ajunge mai târziu să le asediezi în același mod, prin bombardamente aeriene. Ce fain!

Preludiu

The Burning Crusade aduce cu sine, după cum menționa și Lara, o mulțime de lucruri, chiar ceva mai multe decât ne așteptam. Culmea este că o mare parte dintre acestea sunt chiar și la dispoziția acelor oameni care refuză să achiziționeze expansion-ul. Astfel, Azeroth-ul a primit un nou set de quest-uri de level 55-60 de exemplu, pe care le poate face toată lumea. De asemenea, un bagaj enorm de item-uri, cu excepția celor socketate, și care cer maxim nivelul 60, pot fi folosite de toată lumea. Mai departe, modificările legate de gameplay, precum și talent tree-ul sunt comune atât pentru cei cu upgrade, cât și pentru cei fără. Cu alte cuvinte, separația între cei care au expansion-ul și cei fără s-a făcut într-un mod foarte inteligent și elegant. Restricțiile sunt legate exclusiv de intrarea în Outlands, de faptul că nu-ți poți face personaje din noile rase și de faptul că nu poți lua Jewelcrafting-ul. Item-uri cu socket-uri nu poți lua la level 60 deoarece toate au requirements peste 60. Și tot așa. Blizzard a luat astfel în considerare faptul că unii nu vor cumpăra TBC și, de aceea, până la level 60 nu există diferențe prea mari în materie de experiență de joc. Evident, sfatul meu este să îl cumpărați, pentru că TBC duce fără îndoială experiența de joc la un alt nivel după level 60.

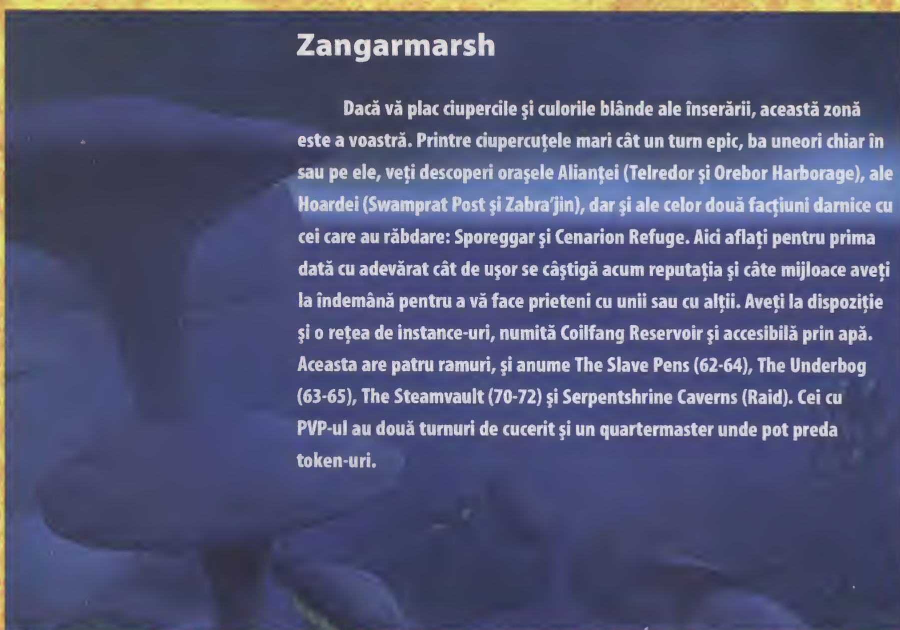
Date geografice

Voi începe cu elementele ceva mai generale legate de acest expansion, și anume ce a fost adus nou în materie de zone. În primul rând, Azeroth-ul a primit patru zone noi de questing, două pentru Draenei și două pentru Blood Eleves, zone de start care te aduc până aproape de nivelurile 15-18. Pe lângă asta, Azeroth-ul a mai primit două dungeon-uri de raid de level 70, Karazhan în Deadwind Pass, respectiv Caverns of Time în Tanaris. Ambele sunt dependente de expansion. Nu aveți acces la ele fără TBC. Mai departe, trecem la cea mai mare adiție în materie de zone, și anume noul continent, Outlands. El este alcătuit din șapte zone mari și late, fiecare cu povestea și clima sa. Dacă Hellfire Peninsula este primul loc unde veți călca pe celebra Path of Glory, pavată cu oasele morților, zonă distrusă practic de Burning Legions, mai departe veți da peste zone mai liniștite, cu climate cât se poate de science-fiction, ca Zangamarsh, Blade's-Edge Mountains sau Netherstorm. De cealaltă

Blade's Edge Mountains

Cu orașele principale Sylvanaar și Thunderlord Stronghold, această zonă este tărâmul dragonilor, căci numai ei pot evita în zbor periculoasele ace de stâncă – dar până și ei își găsesc deseori un sfârșit demn de Dracula al nostru, trași în aceste țepe înfricoșătoare. Deși accesibilă și cu mijloace de transport mai puțin zburătoare, Blades Edge Mountains este zona în care, de mila timpului tău, este indicat să dispui deja de un flying mount. Aici se află și un instance de raid numit Gruul's Lair, iar pentru PVP-iști, atracția zonei este arena Circle of Blood, un remake al celebrei Gurubashi, în care poți să îți căsăpești fără jenă propriul aliat.





Zangarmarsh

Dacă vă plac ciupercile și culorile blânde ale înserării, această zonă este a voastră. Printre ciupercuțele mari cât un turn epic, ba uneori chiar în sau pe ele, veți descoperi orașele Alianței (Telredor și Orebor Harborage), ale Hoardei (Swamprat Post și Zabra'jin), dar și ale celor două facțiuni darnice cu cei care au răbdare: Sporeggar și Cenarion Refuge. Aici aflați pentru prima dată cu adevărat cât de ușor se câștigă acum reputația și câte mijloace aveți la îndemână pentru a vă face prieteni cu unii sau cu alții. Aveți la dispoziție și o rețea de instance-uri, numită Coilfang Reservoir și accesibilă prin apă. Aceasta are patru ramuri, și anume The Slave Pens (62-64), The Underbog (63-65), The Steamvault (70-72) și Serpentshrine Caverns (Raid). Cei cu PVP-ul au două turnuri de cucerit și un quartermaster unde pot preda token-uri.

Nagrand

Pastoralul Nagrand oferă una dintre cele mai mari atracții ale Outlands-ului, și anume Halaa, un orășel care poate fi controlat de o facțiune sau alta. Desigur, războiul capătă un cu totul alt sens aici, Halaa oferind cuceritorilor nu numai un adăpost plăcut la răscruce de drumuri, dar și posibilitatea de a achiziționa item-uri foarte bune în schimbul token-urilor obținute prin căsăpirea adversarilor. Telaar și Garadar sunt cele două așezări clasice și necuceribile ale Alianței, respectiv ale Hoardei, iar Aeris este de fapt o navă Naaru în care, pentru a pătrunde, trebuie să căsăpești o grămadă de eterali – probabil cei mai interesanți monștri din Outlands. Nagrand nu dispune de instanță, dar are unele dintre cele mai interesante quest-uri și oricum, dispune de suficiente obiective pentru orice tip de jucător.



Terokkar Forest

Această pădure veche și mistică ascunde în profunzimile ei unul din cele trei orașe principale ale jocului, de altfel cel mai mare din Outlands. Este vorba despre Shattrah City, așezare condusă de Draenei, în care și-au găsit locaș mai toți refugiații de pe planetă. Aici va trebui să vă oferiți loialitatea uneia din cele două caste ale orașului, Aldor și Scryers, iar decizia este finală, irevocabilă și vă face dușman cu facțiunea lăsată la o parte. Allerian Stronghold și



BLADE'S EDGE MOUNTAINS

ZANGARMARSH

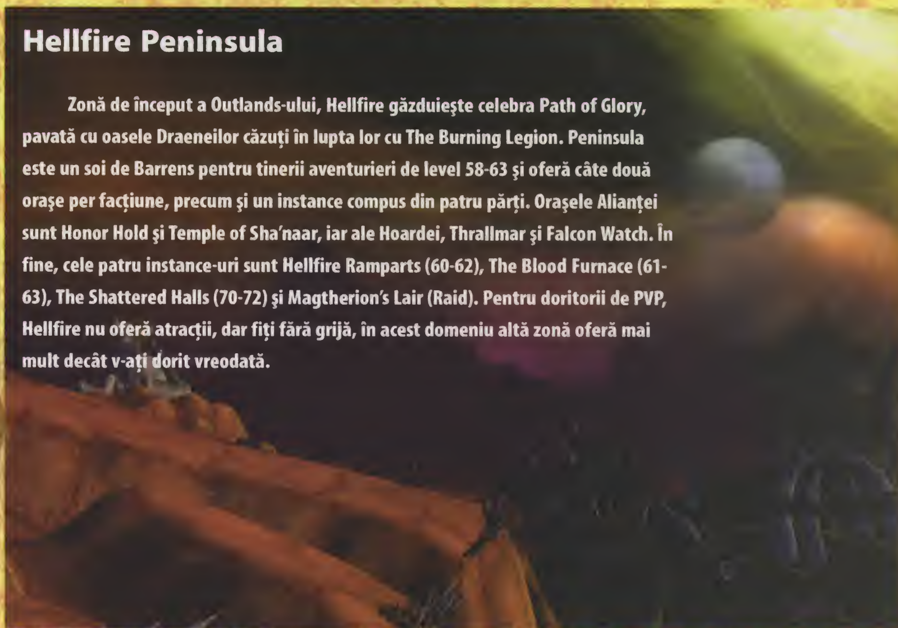
NAGRAND





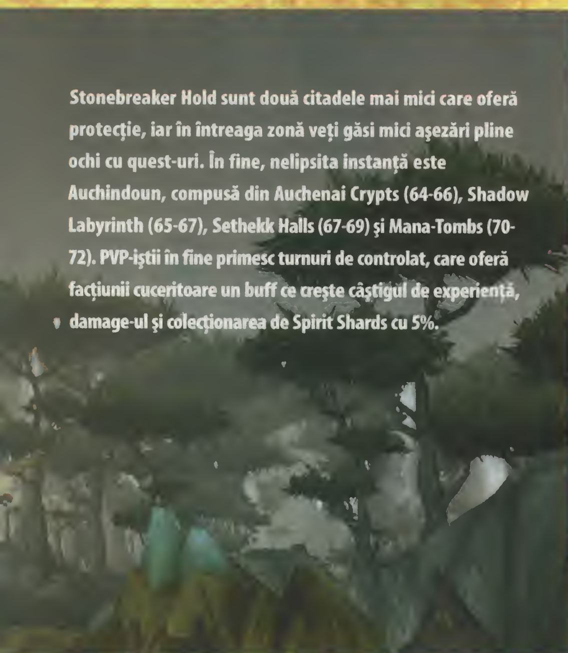
Netherstorm

Area 52 şi The Stormspire sunt cele două oraşe ale Netherstorm-ului, ambele neutre. În Netherstorm, un soi de Nethergarde infinit mai artistic şi mult mai răvăşit de furtuni, te vei minuna la vederea eco-dom-urilor care adăpostesc mici zone sălbatice, vii, artificial create. Aici se află una dintre cele mai impunătoare instance-uri, Tempest Keep, cu cele patru ramuri ale sale, The Mechanar (69-72), The Botanica (70-72), The Arcatraz (70-72) şi, în fine, Eye of the Storm (Raid).



Hellfire Peninsula

Zonă de început a Outlands-ului, Hellfire găzduieşte celebra Path of Glory, pavată cu oasele Draeneilor căzuţi în lupta lor cu The Burning Legion. Peninsula este un soi de Barrens pentru tinerii aventurieri de level 58-63 şi oferă câte două oraşe per facţiune, precum şi un instance compus din patru părţi. Oraşele Alianţei sunt Honor Hold şi Temple of Sha'naar, iar ale Hoardei, Thrallmar şi Falcon Watch. În fine, cele patru instance-uri sunt Hellfire Ramparts (60-62), The Blood Furnace (61-63), The Shattered Halls (70-72) şi Magtherion's Lair (Raid). Pentru doritorii de PVP, Hellfire nu oferă atracţii, dar fiţi fără grijă, în acest domeniu altă zonă oferă mai mult decât v-aţi dorit vreodată.



Stonebreaker Hold sunt două citadele mai mici care oferă protecţie, iar în întreaga zonă veţi găsi mici aşezări pline ochi cu quest-uri. În fine, nelipsita instanţă este Auchindoun, compusă din Auchenai Crypts (64-66), Shadow Labyrinth (65-67), Sethekk Halls (67-69) şi Mana-Tombs (70-72). PVP-iştii în fine primesc turnuri de controlat, care oferă facţiunii cuceritoare un buff ce creşte câştigul de experienţă, damage-ul şi colecţionarea de Spirit Shards cu 5%.



Shadowmoon Valley

Ultima şi cea mai periculoasă zonă a Outlands-ului este Shadowmoon Valley, cu ale sale oraşe Wildhammer Stronghold (Alianţă) şi Shadowmoon Village (Hoardă). Valea Umbrelor este un Burning Steppes care nu este pustiu, ci pur şi simplu dominat de o grămadă de chestii periculoase. Aici se află Black Temple, un instance de o rară frumuseţe, o fortăreaţă imensă în care se zvoneşte că s-ar ascunde Illidan. Spun se zvoneşte pentru că, dacă încerci să calci în dungeon, îţi apare nonşalant mesajul "This instance is not ready yet".



Aceştia am fi noi...

parte, făcând abstracţie de insulele suspendate, Nagrand este un tărâm pastoral, verde, care te îndeamnă la coasă... Mai multă diversitate nu cred că era posibilă. Zonele sunt foarte întinse ca suprafaţă, ceea ce sunt sigur că este pe placul tuturor. Blizz a căpătat o grămadă de experienţă de pe urma lui WoW, pe care a aplicat-o foarte bine în expansion. Astfel, integrarea quest-urilor în aceste spaţii largi a fost făcută pe complet alte principii decât până acum. Dacă zonele din Azeroth în general conţineau doar un nod principal, cele din Outlands au cam trei astfel de nod-uri. Cantitatea efectivă de quest-uri a depăşit orice aşteptări. Tocmai de aceea, fiecare nod este responsabil de o subzonă, ceea ce înseamnă că rar vei fi trimis prea departe pentru a face un anumit quest. După ce vei termina cu respectivul nod, automat vei primi un quest care te va trimite la altul. Cursivitatea leveling-ului, precum şi modul în care aflaţi istoria Outlands-ului şi situaţia actuală sunt făcute treptat. Vă sugerez să citiţi textele pentru că este atât important, cât şi interesant.

Leveling Up

Ei bine, unul dintre cele mai discutate lucruri în perioada de lansare a fost cât de repede poţi ajunge de la level 60 la level 70. Dacă Outlands ar fi fost conceput după


Să ne îmbrăţişăm, să ne iubim...

aceleași principii ca și Azeroth, leveling-ul ar fi putut dura destul de mult. Numărul imens de quest-uri însă, precum și accesibilitatea lor pentru soloing au făcut ca de la 60 la 70 să se ajungă extrem de rapid. Asta înseamnă pentru un casual player în jur de trei săptămâni și pentru un hard-core o săptămână. Recordul este de 28 de ore efective de joc. Cu alte cuvinte, level 70 este foarte ușor accesibil atât pentru cei cărora le place să joace mai mult singuri, cât și pentru cei cu pasiune pentru grupuri. Quest-urile până la nivel 70 sunt majoritatea chain-uri care duc spre final la un elite sau la un dungeon, care aproape toate cer grup. Mai nou, în textul quest-ului se specifică de câți oameni ai nevoie pentru a-l face și dacă e de grup sau mai mult raid. Acest lucru vă va da o idee mai clară asupra a ceea ce aveți de făcut. Blizzard s-a gândit că lumea va invada Outlands-ul, așa că a făcut o rată de respawn la mobi (monștri, humanoizi etc.) aproape de prost gust, însă extrem de utilă când stai la coadă sau faci farming de reputație. Probabil că, în timp, va fi modificată. De menționat că cel puțin pentru eliți, a scăzut rata de drop la item-uri, pentru a preveni tipul acela negativ de farming... Un lucru extrem de important este fără îndoială ce anume veți primi ca reward de pe urma quest-urilor. Blizz a implementat un sistem care vă va echipa din cap până în picioare cu item-uri chiar mai mult decât decente doar din questing. Cu alte cuvinte, acum merită să depui cât mai mult efort pentru a le duce la bun sfârșit. Desigur, mulți se plâng de prea multe item-uri pentru paladini, druizi și shamani și în mare parte e adevărat. Pe de altă parte însă, e valabil doar pentru primele două zone. Blade's Edge Mountains spre exemplu echipează un warrior din cap până în picioare, iar ceea ce rămâne se poate lua din Netherstorm. Mulți au sărit însă direct în Shadowmoon Valley, ceea ce i-a privat de alternative. Un alt aspect sunt câștigurile în bani, care sunt suficiente și dacă nu faceți nici un fel de comerț pentru a vă lua flying mount cu ușurință la level 70.

Rase și clase

Cele două rase, Draenei și Blood Elf, au venit din start cu niște caracteristici de clasă foarte bine gândite, cu orientare spre pvp. Atât healing-ul over time al Draeneilor, cât și Mana Drain, respectiv Arcane Torrent-ul care dă Silence schimbă un pic balanța, în primul rând în PVP. Pentru PvE, un warrior Draenei va avea șanse suplimentare de supraviețuire, iar un paladin blood elf va putea face față cu mai mult succes casterilor. Mie ambele mi se par că sunt foarte plăcut de jucat. În ceea ce privește exclusiv clasele, fiecare în parte a primit un set interesant de skill-uri de care, exceptând warrior-ul, care a fost cam neglijat, toată lumea e foarte satisfăcută. Spre exemplu, clasele de casteri au primit niște ajutoare, plecând de la water-elemental-ul mage-ului și până la elemental totem-urile shamanului, respectiv shadowfiend-ul priest-ului. Druidul a primit flying form, respectiv tree-from-ul. Warrior-ul nu a primit mare lucru, decât o grămadă de damage pe talent-tree-ul corespunzător. Din păcate, au distrus aproape complet abilitățile sale de tanking. Paladinii și druizii au ajuns să tank-eze mai bine decât un warrior. Iar acum și hoarda are paladini.


Vedeți voi, până și Țepeș a fost în Outlands

Profesii

Ca și restul, profesiile au primit un update destul de viguros. În primul rând, este vorba de noua profesie, cea de Jewelcrafting. Ea permite crearea de bijuterii gen inele și talismane, dar cel mai important este că reprezintă profesia care creează cristalele necesare socketării item-urilor. În rest, o mulțime de rețete noi, care mai de care mai interesante și mai utile, indiferent de profesie. De menționat că Draenei au bonus la Jewelcrafting, iar Blood Elves la Enchanting. Pentru că profesiile sunt invariabil legate de item-uri, am fost impresionat de numărul și diversitatea celor introduse. Pentru arme și armuri, efectele grafice sunt deosebit de lucrate, ceea ce m-a făcut de multe ori să echipez o anumită armă doar pentru că arăta impresionant. Drop-urile de la boșii din dun-



Ilidan încă nu este pregătit... (Instance not yet implemented)

The Blood Elves

Odată cu TBC, Hoarda a primit în rândurile armatei sale un nou ajutor, în persoana Blood Elf-ilor. În ciuda tuturor zvonurilor că aceştia au ca unice abilităţi speciale Mana Tap, care fură mana adversarului, şi Arcane Torrent, care este un soi de Silence, mai presus de toate Blood Elf-ii aduc Hoardei ceea ce nu a avut niciodată: sex appeal. Dacă până acum această facţiune era oarecum apărată de copiii care joacă World of Warcraft pentru a se simţi frumoşi în pielea avatarului lor, acum lucrurile nu mai stau aşa şi este posibil ca multe dintre serverele cu o rată de Alliance: Horde mai mare de 2: 1 să experimenteze brusc o schimbare a puterii, cel puţin din punctul de vedere al numerelor.

Oricât de mult a încercat Blizzard să integreze noua rasă în rândurile Hoardei, Blood Elf-ii beneficiază de o istorie cel puţin ciudată. Iniţial numiţi High Elves, aceştia erau în cărţile World of Warcraft însuşi comitetul de conducere al tuturor Elf-ilor, sub conducerea reginei Azshara şi a fidelului ei sfătuitor, Xavius. Aceştia aveau grijă de faimoasa Well of Eternity, situată la baza oraşului capital Zin-Azhari şi sunt cei responsabili de deschiderea iniţială a portalului prin care The Burning Legion a reuşit să pătrundă în Azeroth.

În joc însă, Blood Elf-ii au apărut odată cu Warcraft III: The Frozen Throne. Ei sunt aceiaşi High Elves, cunoscuţi şi ca Highbornes, fondatorii regatului Quel'Thalas şi care, pentru a-şi întreţine setea pentru magie, au creat aşa-numita Sunwell. Cumva, ei sunt urmaşii High Elf-ilor din carte, iar loialitatea lor este pusă puternic sub semnul întrebării. Iniţial prieteni cu oamenii din Lordaeron, aceştia şi-au întors privirea către Hoardă când bine-cunoscutul Arthas le-a făcut praf şi pulbere pământul mai mult sau mai puţin natal şi le-a folosit preţiosul Sunwell pentru a-l readuce la viaţă pe nu mai puţin celebrul Ket'thuzad. Încrezuţi şi egoişti ca orice Elf-i, Blood Elf-ii sunt conduşi de Kael-thas Sunstrider, care, în încercarea de a-şi readuce poporul pe linia de plutire, a plecat în Outlands şi l-a întâlnit pe Illidan, care i-a ajutat să îşi recapete puterile magice. Iată deci că Blood Elf-ii, aliaţii lui Illidan şi ai Sylvannei, regina banshee, şi ea fostă High Elf-iţă, nu se pot alia decât cu Hoarda.

Cu mare surprindere, citind povestea Blood Elf-ilor şi a Draenei-lor, am constatat că ultima este mult mai bine pusă la punct. Blood Elf-ii nici ei nu mai ştiu cine sunt şi cu cine ţin, dar un singur lucru este sigur: sunt mai răi decât cei mai răi, sunt chintesenţa răului în World of Warcraft. Probabil această minunată trăsătură de caracter i-a ajutat să înveţe arta de a fi Paladin, însă ei nu servesc sfânta Lumină, ci preferă să o forţeze să se supună voinţei lor.

Zona de început a Blood Elf-ilor este însăşi Quel'Thalas, iar capitala este măreţul oraş Silvermoon. Dacă Blizzard a cam dat-o în bară cu istoria Elf-ilor însetaţi de sânge şi putere, şi-a achitat greşeala cu aceste zone, care sunt pur şi simplu minunat create. Atmosfera idilică este explicată astfel: cu ajutorul magiei, Blood Elf-ii au reuşit la un moment dat, deşi pentru scurtă vreme,să îşi închidă teritoriile de exterior şi să menţină acolo un veşnic, blând început de toamnă în aşa-numita Elwynn Forest. Silvermoon este mai mult decât impozant, mai mult decât artistic, mai mult decât mare - însă este brăzdat de o fâşie de pământ mort, rămasă în urma defilării armatei de undead a lui Arthas. Următoarea zonă a Blood Elf-ilor este Ghostlands, un soi de preambul pentru aria alăturată acestuia, Eastern Plaguelands.





The Draenei

Alianța a fost mereu facțiunea favorită a jucătorilor de World of Warcraft, iar TBC le-a adus un nou aliat în persoana Draenei-lor. Aceștia ar fi trebuit să fie „rățușca cea urâtă", dar Blizzard s-a răzgândit și i-a făcut dizgrațioși numai de la mijloc în jos. De asemenea, le-a atașat și o coadă, iar femeile Draenei au la îndemână și o pereche de cornițe sexy. Clasa în sine nu e urâtă, dacă poți trece peste faptul că ești cam jumătate capră, însă e... ciudată, nu numai din punct de vedere fizic.

Draeneii sunt de fapt o mică parte a rasei eredar, numele lor traducându-se prin „cei exilați". Ei nu fac parte din Azeroth și practic nu au nimic în comun cu World of Warcraft. Eredar au fost locuitorii planetei Argus, iar în timpuri imemoriale au fost conduși de trei eroi, Velen, Kil'jaeden și Archimonde. Fini cunoscători ai magiei, aceștia au captat atenția lui Sargeras, care s-a decis să îi câștige de partea sa cu clasica promisiune a unor puteri infinite. Atrași de aceste promisiuni, Kil'jaeden și Archimonde au devenit sclavii lui Sargeras, însă Velen s-a prins că asemenea daruri nu vin fără plată și astfel a decis să fugă alături de o mână de eredari credincioși. Micul grup de fugari a primit numele de Draenei, cei exilați, precum și promisiunea solemnă a lui Sargeras & Co că vor fi vânați până la capătul lumii, oricare ar fi ea.

În fuga lor de The Burning Legion, Draeneii au găsit refugiul pe planeta numită Draenor, altfel cunoscută și sub numele de Outlands. Pe perioada exilului, Velen, ca orice alt vajnic luptător, nu a știut să facă altceva decât să se roage pentru a primi ajutor, astfel atrăgând atenția unor ființe numite naaru. Acestea sunt de fapt inamicul numărul unu al lui Sargeras și al The Burning Legion - ele sunt chintesența a tot ceea ce este bun, altruist, fidel și drept, calități pe care le-au oferit și Draenei-lor. După spusele lui Blizzard, Draeneii sunt cea mai nobilă rasă posibilă în World of Warcraft, precum și cea mai cunoscătoare într-ale magiei „bune". Cum acești naaru i-au promis lui Velen că singurul lor scop este de a construi o armată a luminii care să înfrângă The Burning Legion, acesta le-a făgăduit veșnică loialitate și și-a îndrumat urmașii în a urma calea dreptății, a altruismului, a binelui.

În ceea ce privește Draenor/ Outlands, Draeneii și-au întemeiat o mică așezare în Nagrand, care nu era o zonă străină orcilor, cei de dinaintea imperiului The Burning Legion. Vorbim acum de acei orci pașnici, înțelepți, care stăpâneau arta șamanismului și care nu se luptau ca proștii cu oamenii, elfii sau dwarfii. Ei bine, Sargeras totuși s-a ținut de promisiune și a ajuns în fine să afle de ascunzătoarea Draeneilor pe Draenor, precum și că această planetă este populată și de pașnicii orci. Și ce s-a gândit el? Evident, să îi înrobească pe orci și să îi folosească pentru a-i pedepsi pe Draenei, eventual și pentru alte mici comisioane gen cucerirea Azeroth-ului. Aflând de năpasta poposită pe capetele orcilor și văzându-i cum, dintr-o populație pașnică, aceștia se transformă în niște brute ucigătoare, Draeneii au făcut ce știau ei cel mai bine să facă: și-au luat iar tălpășița și duși au fost. Numai că întâmplarea a făcut să li se strice nava spațială și astfel s-au prăbușit tocmai pe Azeroth, mai precis în zona numită Azuremyst Isle și care se continuă cu Bloodmyst Isle.

Aici te trezești în persoana unui mic Draenei care este subit învăluit de povestea cutremurătoare a dezastrului prăbușirii, iar în jurul tău se află răniți pe care tu trebuie să îi vindeci cu abilitatea specială Gift of the Naaru, indiferent că ești shaman (un plus major pentru Alianță) sau warrior. În plus, primești și o abilitate pasivă pentru tot party-ul tău, numită Heroic Presence, care funcționează cam ca o aură de paladin și oferă diverse bonusuri, în funcție de clasa pe care ți-ai ales-o.





Addon-uri recomandate

1. Ace 2 - Nu este propriu-zis un addon, ci doar o bibliotecă de funcţii necesare altor addon-uri. Avantajul său este că majoritatea addon-urilor care sunt create pe baza lui Ace 2 consumă extrem de puţină memorie.

2. Metamap sau Alphamap ori Cartographer – Oricare este bun, funcţiile lor fiind doar o chestiune de preferinţă. Dacă îl aveţi pe unul dintre ele, vă ajută enorm în orientarea pe hartă.

3. CT_... + oricare dintre mod-urile din pachetul CT. Cel mai important este probabil CT_Raid în cazul în care ghilda voastră îl foloseşte. Atenţie, unele CT-uri nu funcţionează.

4. Pachetul Auctioneer - Indispensabil pentru cei care vor să facă ceva mai mult gold...

5. ItemRack – După părerea mea, cel mai bun addon pentru seturi de echipament.

6. Pachetul Monkey – Nu pot trăi fără el, în special MonkeyQuest.

7. Pachetul Titan – Unul dintre cele mai utile addon-uri informative, deoarece suportă plugin-uri pentru aproape orice alt addon. Ceea ce face este să adauge una sau două bare înguste, superior sau inferior, cu informaţii absolut esenţiale.

8 Alte addon-uri ar mai fi Quickloot, EquipCompare, ArkInventory, Sea, Archeologist, AltInvite, Buffwatch, DamageMeters, Khaos, MobInfo2, ScrollingCombatText, ReagentHelper, Flexbar şi/sau TrinityBars etc. Acestea fac gameplay-ul mult mai plăcut şi mai puţin stresant. În nici un caz nu se apropie de ideea de exploit sau cheat.

Cel mai la zi site care oferă aceste addon-uri este www.cursegaming.com.

geon-urile normale sunt sigur că ar mulţumi orice pretenţios. Deocamdată, nu am informaţii referitoare la dungeon-urile şi drop-urile de raid şi va mai dura ceva până când le voi afla.

Reputaţie, reward-uri, attuenement

Blizzard a introdus un număr aproape copleşitor de noi facţiuni în Outlands, fiecare cu reward-urile sale, în funcţie de reputaţie. Ceea ce este diferit faţă de WoW-ul original este faptul că reputaţia se câştigă acum pentru majoritatea dintre acestea mult mai uşor. În primul rând, este vorba despre faptul că orice quest pentru o anumită facţiune dă o grămadă de reputaţie, ceea ce face drumul spre revered sau exalted mult mai scurt. Ba mai mult decât atât, spre exemplu pentru Kurenai, ajungi revered fără a face prea multe quest-uri repetabile. În ceea ce priveşte restul facţiunilor din Azeroth, şi pentru ele reputaţia se câştigă acum mai uşor. Unul dintre beneficiile reputaţiei este, pe lângă cel legat de posibilitatea achiziţionării unor item-uri de mare valoare, de a primi cheile pentru versiunile elite ale dungeon-urilor normale. Aceste versiuni elite scalează un dungeon de level sub 70 din Outlands sau pe cele de raid din Azeroth pentru level 70. Evident, şi drop-urile vor fi pe măsură. Pentru a putea face un dungeon pe elite, e nevoie ca toţi participanţii să aibă cheile. Normal, pentru dungeon-urile de raid de level 70 este necesar attunement-ul, care se obţine de pe urma unor quest-uri la fel de epice ca dimensiuni şi număr. Blizz nu a renunţat la farming practic, ci l-a făcut ceva mai suportabil doar. În ceea ce priveşte dungeon-urile şi boşii lor, vom reveni într-un articol peste ceva vreme, deoarece timpul a fost un pic prea scurt pentru a călca prin toate.

PVP

Pe partea de PVP, unul dintre cele mai importante lucruri este implementarea a patru sisteme de world PVP, dintre care unul este foarte original. Este vorba despre un oraş din mijlocul zonei Nagrand, pe nume Halaa. Sistemul este pe principiul dominaţiei. Dacă ai oraşul, ai acces la reward-uri şi vendori, precum şi la buff-ul pentru toată zona. Cu alte cuvinte, avantajele de a-l deţine sunt cât se poate de palpabile. Originalitatea contă însă în modul în care se cucereşte acest oraş. El este apărat de 15 gărzi care au în jur de 1 milion health. Aceasta le face extrem de greu de bătut prin mijloace convenţionale, precum şi extrem de greu de vindecat. De aceea, în patru puncte din jurul oraşului se pot captura nişte servicii de „taxi" care te pun călare pe un mount ce merge pe un path fix, iar tu poţi bombarda cu grenade oraşul cu gărzi cu tot. Damage-ul făcut de grenade este foarte mare pe gărzi şi respectabil pe playeri. După ce toate acele gărzi au fost eliminate, oraşul este lipsit de protecţia lor şi poate fi atacat. Ultima linie de apărare este reprezentată de jucători. Dacă oraşul nu e cucerit într-o oră, gărzile încep să reapară. Sincer, este un model superb, probabil un fel de avanpremieră la Diablo III. Am campat deja prea mult timp Halaa, ca să fiu sincer. Pentru fiecare kill în PVP în Halaa vei primi un battletoken. Acestea, împreună cu nişte research token-uri pe care le primiţi dacă farmaţi un fel de



Un accident de pescuit

Întrebări şi răspunsuri despre flying mount:



1. *Chiar zboară?*
Da, dar numai în Outlands, până la limita impusă de zidul invizibil al continentului. Aproape puteți atinge bitmap-ul numit cer.

2. *Cum e controlul?*
Extrem de simplu. Cu Space decolezi şi schimbi altitudinea şi în rest cele patru direcții clasice plus mouse. Merge chiar şi cu point&click. Libertatea e totală.

3. *Cum te face să te simți?*
Uber!

4. *Poți fi dat jos de pe mount?*
Categoric. Atenție la gărzile de deasupra oraşelor facțiunii opuse, care întotdeauna te dau jos. Unele efecte însă nu funcționează, ca de exemplu Stun. Druizii sunt extrem de periculoşi deoarece shape-shifting-ul este instant. Folosesc asta ca să dea cu Moonfire în aer.

5. *Cum e cu aggro-ul?*
Pentru NPC-urile care nu sunt range, aggro-ul funcționează numai când zbori foarte aproape de sol. Unitățile range în schimb au rază de aggro şi la înălțime. Aşa că atenție la Warlock, care are nişte DOT-uri anti-aeriene foarte eficiente.

6. *În noul battle-ground, Eye of the Storm, îl poți folosi?*
Nu, deşi aşa ar fi fost normal.

7. *De la nivelul 60 la 70 strângi uşor cei 900 de gold necesari?*
Da. Banii din questing şi vânzarea de grey-uri sunt suficienți pentru a strânge 900 de gold pe parcursul a 10 niveluri. Un pic de comerț însă v-ar da o perspectivă mai sigură.

8. *Merită un epic flying mount?*
Da. Spre deosebire de flying mount-ul normal care dă doar 60% viteză, cel epic dă 280%. Devine aproape la fel de rapid ca şi mount-ul de flight-path.

9. *Se aplică aura +20% viteză de paladin pentru flying mount?*
Da. Pentru epic, viteza câştigată este imensă. Ca exemplu, să considerăm viteza când fugi ca fiind egală cu 1. Mount-ul care dă 60% vă face viteza 1+0,6 adică 1,6. Aura de paladin se calculează ca 20% din viteza mount-ului pe care îl dețîi. Astfel, pentru cel de 1,6, viteza cu aură va fi de 1,6 + 0,2 X 1,6, adică 1,6+0,32 1,92. Pentru cel de 100% va fi de 2 + 0.2 X 2 adică 2,4, iar pentru cel de 280% va fi de 3,8 + 0,2 X 3,8 deci 4,56. Viteza mount-ului de flying path variază între 3,8 şi 4,5. În concluzie, stați pe lângă un paladin, deoarece vă dă viteză aproape dublă față de epic mount-ul terestru.



10. *Cel normal este util în vreun fel, având în vedere că epic-ul terestru dă 100%?*
Da. Întotdeauna distanțele parcurse în linie dreaptă sunt mai scurte.

11. *Există zone de questing accesibile doar cu flying mount?*
Da.

12. *E adevărat că Nether Dragon-ul dă 300% viteză?*
Încă nu a fost implementat, aşadar nu se ştie.



pudră, vă vor da posibilitatea să achiziționați de la vendorii din Halaa tot felul de item-uri interesante. Celelalte trei modele de world PVP sunt mai simple. Cel din Hellfire constă în deținerea controlului a trei turnuri pentru care primiți nişte token-uri şi un buff zonal de damage. Cel din Terokkar Forest nu vă dă token-uri, dar dă un buff absolut impresionant ca avantaje. Trebuie cucerite odată un număr de turnuri care dau un buff de şase ore ce vă oferă damage, experiență şi reputație. Cel din Zangarmarsh este asemănător cu cel din Hellfire. La capitolul battlegrounds, avem Arena, pe care deja ați experimentat-o în ultimul patch, precum şi noul Eye of the Storm. Cel din urmă este un fel de combinație între Arathi Basin şi Warsong Gulch, unde nu vă puteți folosi din păcate flying mount-ul, deşi e în Outlands. Cu onoarea câştigată în PVP puteți să achiziționați, ca de obicei, tot felul de item-uri interesante.

De la tehnic

Din punct de vedere grafic, Outlands a primit un update la texturi şi obiecte destul de consistent, elementele grafice fiind foarte

eye-candy. Designul de nivel este deosebit în toate zonele și recunosc că am rămas cu gura căscată la dinamica Etheralilor și relieful din Blade's Edge Mountains. Singura problemă este că abundența aceasta de efecte grafice atât zonală, cât și pe obiecte, se răsfrânge negativ asupra performanțelor calculatorului. Procesoarele de generație mai veche nu prea mai fac față. 1 GB de RAM este încă suficient totuși. De asemenea, vă recomand o placă video cu 128 MB VRAM și preferabil dintr-o generație cât mai recentă. La capitolul sunet, același lucru, nu am ce să reproșez. Din nefericire, Blizz a făcut niște modificări majore la sdk-ul pentru interfață, ceea ce a dus inițial la nefuncționarea addon-urilor. Însă lucrurile și-au mai revenit acum. Avantajul este că au fost scoase complet funcțiile care permiteau automatizarea anumitor acțiuni și autocasting-ul. Aceia dintre voi care nu folosesc addon-uri nu se vor mai simți dezavantajați în PVP de exemplu (la revedere


Orășelul copiilor într-o variantă lego defectuoasă

Auto - Purge!!, Purge!!! Când ești șaman și dai în paladin). În rest, serverele au avut probleme și încă mai au, dar lucrurile se stabilizează din ce în ce mai mult cu fiecare downtime în parte. Lag-ul a trecut deoarece populația s-a mai omogenizat. Acum e momentul să aveți o experiență completă de World of Warcraft The Burning Crusade.

Așadar, la sfârșitul unui maraton informațional de asemenea anvergură, se cer concluzii. Nu există decât una singură, și anume că Blizz a făcut din nou o treabă excepțională, așa cum ne-a obișnuit în ultima perioadă. Expansion-ul își merită categoric toți banii.

■ **Lara & Locke**

▸ **Gen** MMORPG ▸ **Producător** Blizzard ▸ **Distribuitor** Vivendi ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 1,8 GHZ ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.wow-europe.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	8
Impresie	9




Oh... gemene!



Europa Universalis III

Et in EU III ego.

Şi iată că seria Europa Universalis a ajuns la al treilea titlu. Sincer, acest fapt nu mă miră, deoarece, încă de la apariţia primului membru al seriei, acest joc a stârnit interesul celor interesaţi de strategia la nivel înalt. Timpul şi dezvoltarea motorului de strategie conceput de cei de la Paradox Interactive au confirmat în Europa Universalis 2 chiar şi aşteptările celor mai pretenţioşi consumatori de strategii virtuale, fapt pentru care o a treia versiune nu poate decât să ne deştepte cu atât mai aprig curiozitatea. Iar asta mai ales pentru că Europa Universalis III foloseşte motorul strategic creat pentru Hearts of Iron 2, joc de mare ţinută în domeniu, care şi-a stabilit o poziţie de vârf între preferinţele celor pasionaţi.



Situaţie cam verde. Sau cam roşie?

Meri pe drumul tău

Europa Universalis se distinge între alte jocuri de strategie printr-un mod aparte de modelare a obiectivelor jocului. Practic, obiectivele nu sunt fixate, cum la alte jocuri trebuie să stăpâneşti x provincii sau y oraşe, sau să dai afară totul de pe hartă, ori să acumulezi z puncte. Partea foarte frumoasă a jocului Europa Universalis este aceea că jucătorul îşi stabileşte singur obiectivele, după cum simte el că îl duc puterile şi raţiunea. Poţi, spre exemplu, să porneşti jocul cu o naţiune ţapănă, plină de resurse, cu teritorii vaste şi armate puternice. La asemenea premize de start, este clar că merită să-ţi asumi nişte obiective pe măsură, cum ar fi stăpânirea unor teritorii întinse, supremaţie pe mare, influenţă politică majoră şi posibilitatea de a acţiona discreţionar într-o lume care se află la picioarele tale.

Dar, dacă eşti mai modest şi simţi nevoia să înţelegi cum trebuie să te „porţi" în condiţii grele, poate chiar umilitoare, poţi să alegi o naţiune mică, ale cărei resurse, teritorii, armate ş.a.m.d. nu se compară nici măcar cu ale unei găşti de cartier. Jocul îţi lasă libertatea de a-ţi fixa singur obiectivele: supravieţuirea până la capătul timpului, îmbunătăţirea condiţiilor de trai ale locuitorilor, creşterea forţei comerciale, dezvoltarea „de nişă", stabilirea unor relaţii diplomatice avantajoase cu cei slabi sau cu puternicii din jurul tău, toate acestea nu sunt cu nimic mai puţin onorante şi de satisfacţii dătătoare pentru cel mic decât oricare din înfăptuirile ce stau la îndemâna marilor naţiuni. Europa Universalis ţine, însă, şi un scor pe parcursul jocului, astfel încât, dacă vrei doar să-ţi faci o idee despre progresul tău sau chiar să te autodepăşeşti în condiţii potrivnice, să ai o referinţă absolută la finele jocului.

Timpul înseamnă cifre

Dar, pe lângă flexibilitatea sporită în a hotărî destinul supuşilor tăi, mai este un element deosebit la acest Europa Universalis. Este vorba de faptul că nu avem de-a face cu o strategie pe ture, cu o Turn Based Strategy (TBS), ci cu o strategie în timp real, Real Time Strategy (RTS). Sincer, la o structură a jocului care este deosebit de complexă, cu multe elemente ce trebuie controlate strict, ar fi fost de aşteptat ca Europa Universalis III să fie o strategie bazată pe ture.

Totuşi, folosirea în acest joc a motorului strategic din Hearts of Iron a impus modelul în



Transilvania, mon amour...



Pe mare



Toţi oamenii regelui

timp real. Din fericire, întocmai precum în cazul HOI, există mai multe elemente care înlesnesc gameplay-ul şi îl adaptează curgerii naturale a timpului. În primul rând, interfaţa jocului este foarte simplă şi explicită, bazându-se în mare parte pe slide-uri, pe reglaje liniare cu cursor, cu ajutorul cărora se pot stabili ponderile diverşilor parametri de dezvoltare. Este adevărat că această modalitate de abordare a interfeţei este una imediată şi directă, dar un pic prea mecanică, prea mult bazată pe cifre seci, iar acest lucru îndreaptă jocul mai mult către un nucleu hardcore de jucători de strategii.

Cu toate acestea, jocul nu ajunge în categoria monştrilor de cifre şi grafice, precum este Supreme Ruler, care, deşi modelează aproape exhaustiv realitatea, sunt cel puţin enervante pentru un jucător care mai vrea şi un pic de distracţie în toată chestia cu strategia. Din fericire, Europa Universalis III reuşeşte să păstreze un echilibru între cifre şi fun, iar la asta contribuie grafica mai puţin austeră decât a unui Supreme Ruler, precum şi alegerea unui număr mai redus de parametri cu care se poate opera, fără a pierde, însă, din semnificaţia simbolică şi eficacitatea în exerciţiu a pârghiilor de putere şi control pe care jocul vi le pune la dispoziţie.

Un alt element care „îndulceşte" aspectul desfăşurării jocului în timp real este acela al posibilităţii de reglare a vitezei de curgere a timpului, precum şi faptul că ai acces la toate ferestrele de date şi la toate comenzile, atunci când jocul este în pauză. Astfel, în perioadele liniştite, în care aştepţi doar ca timpul să-ţi aducă banii în buzunare, acesta poate fi accelerat, în timp ce în vreme de război, când toate se adună deodată pe capul tău, poţi pune Pauză şi supraveghea şi comanda totul pe îndelete. Încă o dată, Europa Universalis (întocmai precum Hearts of Iron) arată una din marile sale calităţi: echilibrul, dat de faptul că motorul jocului nu încearcă să impună în mod artificial şi neplăcut o structură rigidă de gameplay, cum, din păcate, alte strategii încă o fac.



Cu diplomaţie



Idei naţionale – stat cu structură modulară şi reglaj fin

Strategia universală

Despre substanţa internă a jocului este atât de mult de spus încât totul poate fi rezumat foarte uşor. Pur şi simplu, Europa Universalis III conţine cam tot ceea ce trebuie să se afle într-un joc de strategie globală şi încă ceva pe deasupra. Adică, avem toate elementele pe care le găsim în alte jocuri de gen, inclusiv cele din seria Total War (partea cu strategia din Medieval), un alde Imperial Glory, idei pe care le-am găsit în seria Imperialism, ceva din Supreme Ruler, nişte aromă de Civilization şi multe altele. Ceea ce reuşeşte foarte bine Europa Universalis III este să îmbine tot ceea ce ar trebui să se afle într-un joc de strategie la nivel mondial într-un tot unitar, foarte bine echilibrat şi foarte convingător, care te îndeamnă să joci mai departe şi te lasă liber în alegerea propriei căi.

Este foarte adevărat că Europa Universalis III nu este un joc conceput pe baza unor mari idei de modelare simbolică, abstractă (dar, surprinzător, palpabilă), a realităţilor strategice, aşa cum este Civ 4. Europa Universalis III abordează totul într-o manieră previzibilă, clasică, dar o face foarte bine, totul se leagă, structurile strategice sunt bine integrate, iar curgerea jocului este firească. Singurul lucru care lipseşte cu adevărat este un motor tactic precum cel din seria Total War. Cred că jocul de strategie suprem ar fi un Europa Universalis III cu bătălii pe hărţi tactice precum în Medieval Total War 2 şi cu lupte navale tot la nivel tactic, cu modelare meteo şi de curenţi marini...

La momentul actual, însă, Europa Universalis III este un joc de strategie excepţional şi un excelent companion al formidabilelor Hearts of Iron 2 şi Hearts of Iron 2 Doomsday. Orice pasionat de strategie ar trebui să-l încerce o vreme şi este imposibil să nu fie atras de el. Iar dacă modul de joc single player ajunge să fie prea puţin pentru ambiţiile unui strateg, nu trebuie deloc trecut cu vederea faptul că Europa Universalis III are un mod de joc multiplayer foarte bun, poate chiar cel mai interesant la momentul actual, cel puţin egal cu cel de Civilization 4.

Papă ca-n Medieval 2

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** RTS ▸ **Producător** Paradox Games ▸ **Distribuitor** Paradox Interactive ▸ **Procesor** PIV 1,9 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.europauniversalis3.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	10

8,8

Resident Evil 4

Să scoatem răul care zace-n noi!

„Marketizat" ca titlu exclusiv de GameCube, Rezidentul cel Rău și cel Patru a aterizat într-un târziu și pe PS2. Mai slăbuț, mai urâțel, dar fanaticii PlayStation-ului și-au primit la timp doza de mutanți și astfel o răscoală a fost evitată. PC-ul, ca de obicei, a rămas cu buza umflată mult timp după ce „consoliștii" decimaseră sistematic sătucul de sataniști din Pirinei. Ubisoft-ului i s-a făcut milă de milioanele de amărâți care n-au reușit să-și convingă părinții că o consolă poate fi folosită pentru o mai bună înțelegere a regulii de trei simplă și le-a promis o serie de trei portări printre care se hlizea la procesor și șturlubaticul Resident Evil 4 (sau Biohazard 4 pentru gamerii cu ochi oblici). Celelalte două, fie iertate că trăiesc, sunt Onimusha 3 și Devil May Cry 4, dar să nu ne amintim chiar acum de ele. În fine, important e că, între două sesiuni de dus Simșii la școală și gnomii la raid, putem gusta din fructul interzis PC-ului, oricât de găunos ar fi el. Și asta e de bine...

„Viața la țară", de Diliu Zombilescu

E imposibil să nu fi jucat măcar unul dintre cele X titluri Resident Evil, deci cred că sunteți familiarizați cu voodoo-ul genetic al companiei Umbrella și cu virusul care transformă oamenii de bine în zombie însetați de sânge de fecioară polițistă. Ei bine, Umbrella și-a trăit traiul și și-a mâncat mutagenul, iar aberațiile genetice denumite în limbaj de specialitate „morți cu poftă de viață" au fost puse la păstrare pentru un alt episod. Resident Evil 4 al nostru a ieșit oarecum din tiparele seriei și a reușit să evite cât se poate de elegant eticheta de „joc cu zombie". Și s-a mutat în Europa, dar despre asta puțin mai încolo.

În concluzie, Resident Evil 4 „nu mai e cu



Orice ai zice, ai dreptate



Mulțumesc, dar am o masă și acasă



zombie", e cu „The Village People". Nu cei cinci artişti cu orientări dubioase care cântau părinţilor noştri YMCA confuzându-i şi mai mult, ci cu săteni autentici cu pământ între degete, coase în mână şi pitici pe creier (la propriu). Ca un admirator frenetic al universului sătesc post şi anterevoluţionar, le dau dreptate celor de la Capcom şi vă spun că nimic nu e mai înspăimântător decât un ţăran autic, cu pământ, vecini şi furcă. Iar dacă în bostanul îmbâcsit de aburi de sangria al săteanului şi-a făcut culcuş un parazit neserios care-l îndeamnă la tot felul de blestemăţii şi mutaţii, pot spune cu mâna pe inimă că horror-ul japonez a făcut bine că a urmat exemplul veşniciei româneşti şi s-a născut la sat. Plus că locaţia aleasă, adică un sătuc din mijloc de codru, şi autismul ciudat al ţăranilor îi dau lui Resident Evil un aer straniu nepământean... Apar mai târziu şi lighioanele explicite, o reminiscenţă a trecutului cu mutanţi al lui Capcom, dar asta nu ştirbeşte câtuşi de puţin din atmosfera stranie a jocului.

Să nu dea Dumnezeu cel Sfânt să vrem bacterii, nu pământ!

Nu vă lăsaţi amăgiţi de vălul mistic ce înconjoară cătunul ascuns în munţi. În ciuda ţăranilor nepământeni, aproape lovecraftieni, Capcom n-a dat-o de tot pe îmbârligături ezoterice a la Silent Hill-uri şi n-a renunţat la conspiraţiile cât se poate de terestre. Motivul pentru care Leon hălăduieşte prin pădure, în loc să colecţioneze zombie printr-o localitate urbană luată la virus de Umbrella, este dispariţia fiicei preşedintelui, răpită se pare de un cult misterios ce se ascunde într-o fundătură a Spaniei. Primul contact cu viaţa la ţară este un dialog scurt (un mare pas faţă de RE 2, unde zombie-ul îţi sărea la gât din prima, fără să zică nici „pâs!"), urmat instantaneu de un topor, în cel mai pur stil „afară de pe pământul meu"!. Lucrurile devin din ce în ce mai sumbre când ceilalţi lucrători ai pământului îşi întrerup rânitul la porci pentru a-ţi face cadou câte-o toporişcă şi se întunecă de-a dreptul când afli cauza comportamentului antisocial al băştinaşilor, şi anume „Las Plagas", un parazit şturlubatic eliberat de un vizionar care considera că unde nu-i voinţă, nu există nici păcat... În fine, faţă de fuga continuă prin sediul poliţiei din Racoon City, în Resident Evil 4 povestea nu este doar percutorul care-ţi scuipă gloanţele din pistol şi merită urmărită până la capăt, măcar pentru surprizele pe care ni le rezervă. O să reîntâlniţi şi o veche cunoştinţă, dar nu vă zic cine e, pentru că nu vreau să vă stric plăcerea revederii...

Reinventing the (s)kill...

Pe lângă jocul obişnuit de-a v-aţi ascunselea cu ţăranii posedaţi, Resident Evil 4 reuşeşte să se reinventeze. Nu foarte mult, încă n-a reuşit să se debaraseze complet de obiceiurile unui „joc cu zombie", însă este o gură de aer proaspăt într-o serie care, sincer, începuse să se învechească... Camera s-a mutat undeva în spatele lui Leon şi transformă RE-ul în ceva asemănător unui „3rd person shooter", Leon devine mai capabil şi primeşte un tovarăş de drum (Ashley, odrasla preşedintelui, după ce o eliberăm), inamicii s-au făcut mai „dăştepţi" şi pun la cale tot felul de planuri complexe (urcă scări, dacă nu pot intra pe uşă dau buzna prin geam...) pentru a-ţi lua piuitul, iar armele şi upgrade-urile s-au înmulţit.

La rândul lui, ochiul dracului şi-a băgat coada şi astfel cutiile şi lighioanele sparte lasă în urmă premii în bani şi obiecte. La început miile de pesetas adunate cu trudă şi halba de aur găsită într-un butoi mi s-au părut un mod original de a „ţine scorul", dar primul comerciant neposedat întâlnit în drum m-a uşurat de bănuţi, mi-a cumpărat halba şi m-a lăsat cu un pistolaş potent în braţe. Negustorii îţi vând puşcoace, upgrade-uri şi sănătate din belşug, doar portofelul să te ţină. Preţurile sunt cum sunt, un tunuleţ serios ajungând să coste mai mult decât poţi „economisi", ceea ce face aproape necesar un al doilea tur de forţă şi constituie un motiv serios să terminăm pentru a doua şi a noua oară joculeţul...

Remarc şi apariţia mini-jocurilor tipice „consoliceşti", de gen munceşte un buton, apoi sari repede la altul, doar-doar scapi de bolovanul care te urmăreşte sau opreşti cuţitul malacului de deasupra ta. Acţiunile şi comenzile contextuale nu lipsesc nici ele. Leon poate sări pe geamuri, poate dărâma scări şi, cel mai important, poate trage câte un şut unui „ganados" (ţărănel posedat) ameţit de un glonte bine ţintit. Şi dacă tot vorbeam de trasul la ţintă, noul „sistem de ochire", puţin ciudat la prima vedere, dar destul de uşor de stăpânit cu puţin antrenament, încurajează economia de muniţie în sensul că ne permite să-i expediem săteanului un glonţişor în scăfârlie, convingându-l astfel să moară „din prima". Mai încolo, când din căpăţâna pleznită a mutantului sare un tentacul la tine, headshot-ul nu se va mai dovedi chiar atât de sfânt... De lăudat, numărul „boşilor" a crescut simţitor, iar unii dintre ei arată de nu se poate şi bat la fund infectaţii din restul seriei.

Controlul, puţin ciudat pentru cei neobişnuiţi cu shooter-e jucate cu gamepad-ul, s-ar putea să vă dea puţin de furcă, mai ales că strafe-ul şutăristic s-a încăpăţânat să nu-şi găsească drum către versiunea finală, fie ea pentru console sau pentru PC-uri. Şi dacă tot



Hai să te pupe tata!



Am nevoie de pastile



Arrrr! Mai am nevoie doar de o balenă

am adus PC-ul în discuție, remarc și lipsa suportului pentru mouse, o adevărată blasfemie pentru cei cu dragoste de rozătoare.

Ca să nu mă mai întind mult cu vorba, în termeni de gameplay și atmosferă, RE 4 este net superior fraților lui mai bătrâni, iar versiunea pentru GameCube își merită cu prisosință nouarii încasați de peste tot... PC-ul în schimb...

Cine n-are săteni, să (nu)-i cumpere!

Cu tot cu micile sale probleme, Resident Evil 4 (sau Biohazard 4, cum vreți voi să-l cheme) este, de departe, cel mai bun joc din serie și o să iau de guler pe oricine îndrăznește să mă contrazică. E epic, băi! Survival-ul n-a fost mai horror ca acum...

Ceea ce n-ați aflat, iar eu am evitat să vă spun până acum, e că „versiunea" pentru PC este poate cea mai proastă portare pe care am văzut-o în ultimul timp. „Dresat" de Onimusha 3 și DMC 3 (alte două portări fușerite), n-aveam mari așteptări nici de la Resident Evil 4, dar cum versiunea de GC s-a încăpățânat să se țină departe de redacție, am zis „bloody hell, it's Christmas!" și am luat-o la butonat pe cea de PC.

Păcălit de un readme în care un bețivan cu facultate, dar fără facultăți, scrisese – cam cum scriam noi pe ziduri în pruncie sau pe brazi în cercetășie – 128 MB VRAM, 7GB spațiu pe HDD și – ia-mă, Doamne, că nu-s pregătit pentru așa ceva!!! – Pixel Shader 2.0, m-am așteptat la ceva luminițe mai poznașe, un joc de umbre, poligoane mii, shader-e făclii... și, în ultimă instanță, măcar la un efect cât de mic pe care să scrie „made in Mileniu' III". Vax! Ce-am văzut pe GameCube e operă de artă față de ce jivină de grafică s-a cuibărit în „șapteminoosutele" meu, apărut la ani buni după hamsterul pus la muncă în consola japanejilor de la Nintendo. Lipsesc complet efectele speciale și iluminarea. Lipsa „bombonelelor pentru ochi" nu mi se pare atât de gravă, dar să renunți complet la efectele de iluminare, și asta într-un horror, nu în a zecea „reîncarnare" a tetrisului, mi se pare impardonabil. Păi se poate așa ceva? Încă mă mir că au avut bunul simț să șurubărească puțin rezoluțiile și nu ne-au băgat pe gât și „șasesutepatruzeciu"' standard, pe motiv că graficienii erau mahmuri după noaptea de revelion și nu puteau număra decât până la 307 200...

Nu mai amintesc de problemele legate de control, deoarece chinul poate fi evitat ușor investind câteva zeci de lei într-o bucățică de plastic cu butoane și manetuțe, denumită generic gamepad. Camera, fixată convenabil în spatele taicii Leon și un mod de „luat ținta" diferit față de restul jocurilor din serie plâng cu lacrimi amare după un mouse, dar, după cum vă așteptați, deși PC-ul are șoarec, cei de la Capcom s-au încăpățânat să-l scoată din ecuație. Eu nu i-am simțit lipsa, dar totuși... majoritatea ne așteptam ca atuurile PC-ului (mouse și Puterea Plăcii „Vidio") să fie luate în calcul. Într-o lume ideală, o portare ar oferi o grafică net superioară și un control adaptat nevoilor celor obișnuiți cu mouse și tastatură. Trezirea! Nu trăim într-o lume ideală...

Cu toate acestea, dacă n-aveți de gând să investiți prea curând într-o consolă, asta e singura voastră șansă să faceți cunoștință cu unul dintre cele mai bune survival-horrors din ultimii ani. Și cel mai bun Resident Evil. Ever. Am zis!

■ **cioLAN**

▸ **Gen** Action/Horror ▸ **Producător** Capcom ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Procesor** PIV 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0 ▸ **ON-LINE** www.capcom.com/re4

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	8

7,2



GUMBOY CRAZY ADVENTURES



Intră acolo şi taci!

Un flăcău se dă rotund

Gumboy Crazy Adventures este un joc tare ciudat, deoarece modul în care mi-a plimbat degetele de la o tastă la alta mi-a amintit imediat de fantasticul Gish, o bijuterie de joc cu care are multe în comun. Îl mai ţineţi minte? Originalitatea şi simplitatea sa debordantă sunt doar două dintre ele, jocul bucurându-se de acelaşi succes nebun în rândurile jucătorilor pentru care Gumboy a însemnat o gură de aer proaspăt într-un ocean de FPS-uri şi RTS-uri. E timpul să intrăm la apă, să ne dăm rotunzi la propriu şi să acceptăm provocarea din partea unui tărâm al fanteziei în care nu ştim cum am ajuns şi nici măcar ce căutăm acolo. Iar de aflat, nu vom afla niciodată.

Ţopăind printre crengi

Eroul jocului este o... minge. Una cu un suflet al ei, însă oricât de mult am încercat, zău dacă am reuşit să-i găsesc ciudăţeniei o rudă prin regnul animal, oricât de îndepărtată ar fi ea. Poate prin neolitic... Cert este că Gumboy este o minge deosebită. Comunică pe limba lui, face pe interesantul, iar spre deosebire de noi, pare să ştie tot ceea ce se întâmplă în jurul lui. Cinci taste (inclusiv cele patru de direcţie) sunt suficiente pentru a-l ajuta să zburde de colo-colo în diverse unghiuri, să se caţere prin copaci şi să dea ture prin caverne, însă Gumboy reuşeşte să surprindă, schimbându-şi proprietăţile fizice dacă i se oferă ocazia. Se poate transforma imediat într-un balon, un pătrat sau o stea, noua formă schimbând radical modul în care se zbenguie prin nivel. Singura lui grijă este să nu se izbească de ţepi sau roci ascuţite, atunci când „interpretează" rolul unui balon umplut cu aer sau cu apă, pentru simplul motiv că moare. Dar de ce face el toate scamatoriile astea rămâne un mister, aparent,



Primul la puncte, ultimul la viteză

Gumboy neavând nimic mai bun de făcut decât să ajute creaturile pădurii, îndeplinind misiunile pe care acestea i le încredinţează. Elfii vor prafuri strălucitoare, spiritul pădurii şi-a pierdut odraslele (nişte „boabe de fasole" încăpăţânate), iar zânelor le e prea lene sau nu sunt în stare să se caţere singure prin copaci după baloane cu apă. Ciudată lume!

Dar vă întrebaţi, probabil, cum poate o mogâldeaţă fără mâini şi picioare să care toate bazaconiile astea după ea. Nimic mai simplu: le împinge cu ajutorul unui câmp de respingere, care prinde contur în jurul său imediat ce culege un anumit tip de power-up de pe traseu. Evident că tot greul aterizează pe umerii jucătorului, deoarece manevrarea lui Gumboy cu precizie chirurgicală, de-a lungul unor obstacole mai greu de digerat, nu este doar solicitantă, dar şi frustrantă în caz de eşec. Jocul îi pedepseşte aspru pe absenţii de la ora de fizică, ce nu sunt în stare să calculeze exact viteza cu care trebuie să lovească Gumboy un obstacol pentru a se agăţa cu succes de marginea unei râpe, ca să nu mai vorbesc de sesiunile de echilibristică duse la extrem. „Încercaţi" să repetaţi aceeaşi greşeală de cel puţin zece ori, iar tastaturile îşi vor dori să se fi născut plante.

Be the ball

Gumboy Crazy Adventures este o adevărată plăcere pentru ochi, iar jucându-l ai impresia că faci parte dintr-o lume fantastică zămislită de mintea unui artist. Practic, îţi vine să-i parcurgi nivelurile numai pentru a admira un nou portret, chiar dacă asta înseamnă se te loveşti de zeci de eşecuri. Frustrant? Cu siguranţă, dar este unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultima vreme şi unul foarte bine realizat din punct de vedere al gameplay-ului. Altceva nu contează.

■ KiMO

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Cinemax ▸ **Distribuitor** Cinemax / Steam ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB RAM ▸ **ON-LINE** www.gumboycrazyadventures.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	9

8,7



La copacul vorbitor



Scotocim pădurea

Printre sute de catarge

BATTLESTATIONS MIDWAY™

Aşteptat aproape prea tare de comunitatea de Sim-eri din jurul lumii, jocul a poposit şi la noi în redacţie. Întâmplător, pe lângă cele opt ore de Burning Crusade, am dedicat ceva timp şi câte unei misiuni de Silent Hunter 3, care m-a adus într-un „mood" de simulatoare. Evident, după ceea ce citisem, mă aşteptam ca Battlestations: Midway să-mi distragă atenţia de la cel mai bun simulator de submarine de pe piaţă. În mare parte asta s-a şi întâmplat, însă din alte motive.


Wiiii... Revelion pe mare!

Teatrul de operaţiuni

Battlestations: Midway ne duce automat cu gândul la marea bătălie, între floţele americane şi cele japoneze. Ca urmare, teatrul de operaţiuni este Pacificul, în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. După un tutorial destul de lung şi de plictisitor, însă necesar, veţi fi integraţi în acţiune. Ca o paranteză şi nu voi mai menţiona acest lucru încă o dată, textele propagandistice la adresa armatei americane din dialogurile personajelor din campanie sunt de-a dreptul jenante. Întotdeauna i-am apreciat pe americani pentru patriotismul lor aproape fanatic, însă aici exagerează. Dar, ca să revenim, în campanie veţi primi rolul unui ofiţer recrut, al cărui nume nu contează, care este detaşat la Pearl Harbour exact în ziua celebrului atac. Prima barcă va fi o vedetă torpiloare cu care veţi face un pic de iureş printre forţele japoneze, lucru care vă va aduce în atenţia comandaţilor. Ca urmare, mai departe, încet, încet veţi avansa în grad de la misiune la misiune şi veţi ajunge până la urmă comandant al unui celebru portavion, respectiv al flotilei ataşate. Dacă facem abstracţie de dialoguri, campania are darul de a vă face să jucaţi fiecare misiune cu mare plăcere, deşi numai de la jumătate încolo devine într-adevăr interesantă. Singura problemă este că jumătatea e foarte aproape, întreaga campanie fiind mult prea scurtă. De

aceea, suplimentar veți mai avea un număr de misiuni de single player, un fel de „challenges", extrem de dificile, care mai aduc câteva ore în plus de joc.

De la cârmă la manșă

Ceea ce este interesant la acest joc nu e simularea, deoarece avem de-a face cu un arcade destul de clar, cu elemente de Sim pentru cei care știu să le recunoască. Este vorba despre faptul că aveți posibilitatea să controlați mai multe tipuri de unități, dar în același timp și să îl jucați ca pe orice RTS. Astfel, aveți la dispoziție unități navale ca vedete torpiloare, distrugătore, crucișătoare, portavioane și submarine. Mai departe, unități aeriene de luptă, cum ar fi avioane de vânătoare, bombardiere atât normale de tipul B52, cât și Dive Bombers și avioane torpiloare. La nivel terestru puteți controla aeroporturi. Fiecare unitate are stilul ei personal de control și, la fel ca în seria Battlefield, totul este intuitiv și extrem de ușor de învățat. Totuși, pentru cei care vor mai mult, controlul de pe harta strategică de tip RTS aduce un plus excelent gameplay-ului, deoarece intervine tactica de luptă. Aeroporturile și portavioanele sunt cele pe care le folosiți pentru a lansa escadrile de luptă, în formații și tipuri. Evident, oricând puteți sări la manșa oricăreia dintre ele. Sistemul de luptă include câteva elemente de simulator, ca de exemplu faptul că distrugătoarele și crucișătoarele nu sunt foarte sensibile la torpile și de aceea va trebui să folosiți Dive Bombers sau artileria de pe nave. Pe de altă parte, o torpilă bine țintită în dreptul camerei cu muniție a navei o va scufunda rapid. Un alt exemplu este acela al kamikaze-ului. Un avion kamikaze care se va zdrobi de un distrugător deasupra camerei muniției va provoca un incendiu de proporții, care îl poate scufunda. Submarinele în schimb se comportă destul de nerealist, deoarece se ia în calcul numai rezerva de oxigen. În plus, cel puțin NPC-urile nu se scufundă după ce sunt detectate, ci continuă să meargă cu periscopul ridicat. În single player, genul acesta de lucruri vă va aduce întotdeauna cu picioarele pe pământ.



Stând la căldurica portavionului



Pentru tacticienii cu alergie la 3D

De la rar la epic

De pe la jumătatea campaniei veți primi comanda unor întregi baze sau flote. Acest lucru vă pregătește invariabil pentru sesiunile de multiplayer pe care vi le recomand din tot sufletul. Dacă single playerul se simte destul de artificial, în ciuda bătăliilor epice în care vă implicați, în multiplayer senzațiile ating cote serioase. Multiplayer-ul se poate juca fie în 1 contra 1, pentru cei cu skill-uri de management serioase, fie până la 4 contra 4, americani contra japonezi. În sistemul pe echipe, fiecare membru primește comanda unui anumit grup de luptă, spre deosebire de 1 contra 1, când controlați întreaga flotă. De aceea ar fi fost necesar un sistem de tip ladder pe echipe, deoarece coordonarea este extrem de importantă. Hărțile sunt dificile și de multe ori una dintre facțiuni pleacă dintr-o poziție dezavantajată. Numai inteligența jucătorilor și coordonarea foarte bună între membrii echipei pot aduce victoria. Din nefericire, deși jocul miroase a multiplayer, producătorii nu au inclus prea multe facilități de joc. Spre exemplu, există un număr foarte redus de hărți, nu avem sistem de ranking și nu este decât un singur mod de joc. Dacă pe termen scurt asta nu e o problemă, pe termen lung duce invariabil la plictiseală. Însă probabil că vom primi update-uri în viitor.

De la una la alta

În concluzie, deși arcade, Battlestations: Midway este un joc care trebuie să vă treacă prin mână. Engine-ul grafic care îl susține este frumos și rulează pe sisteme decente fără probleme. Interesant este că nici procesorul nu pare a sta prea încărcat, chiar în condițiile în care zeci de avioane brăzdează cerul de la un capăt la altul, dublate de flote de peste 20 de nave. În ceea ce privește controlul unităților și modul în care acestea răspund la comenzi, totul este foarte ușor de învățat. Controlul damage-ului este la fel, intuitiv și la obiect. Cu alte cuvinte, chiar dacă sunteți pasionați de simulatoare și nu apreciați arcade-urile, dați o șansă acestui joc și veți primi o porție solidă de relaxare între două sesiuni de Silent Hunter 3.

■ **Locke**

▸ **Gen** Action-Arcade ▸ **Producător** Eidos Interactive ▸ **Distribuitor** Eidos Interactive ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.battlestations.net

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	8

7,8


Snipers! Incoming Kamikaze!

Wyvern Crown of Cormyr

store.bioware.com/products/wyverncrown.html

... şi a ajuns călare şi pe NWN-ul meu. Cam târziu, cam scump, dar a meritat. Şi aşteptarea şi banii. Pentru cei care au deschis internetul chiar înainte de ora stingerii, Wyvern Crown of Cormyr este cel mai nou (şi sper că nu ultimul) modul „cu bani" distribuit de BioWare în cadrul „programului" Premium Modules. Din nou, pentru cei mai nevinovaţi dintre voi, Premium Modules sunt acele module pentru care BioWare cere bani. Nu mulţi, dar totuşi sunt bani, şi de ce ai plăti pentru un modul, când Vault-ul (nwvault.ign.com) e plin de ele? Principalele motive ar fi complexitatea şi mirosul de „oficial" pe care-l emană acesta. „Oficial" înseamnă o echipă biciuită, motivată şi „sponsorizată", suport tehnic şi spiritual, plus dreptul clientului de a târî BioWare-ul prin tribunale dacă modulul îi zgârie HDD-ul sau îi otrăveşte pisica.

Dar să revenim la „Coroana Viermelui din Cormyr". Pe scurt, este cel mai consistent modul oficial aruncat pe piaţă de BioWare de la începuturile prăvăliei virtuale de module. Peste 20 de ore de joc (mai multe dacă staţi să daţi de cap quest-urilor secundare), mai mult roleplaying şi o cantitate mulţumitoare de hack and slash, o povestioară oarecum decentă (peste sau, în cel mai rău caz, de nivelul campaniei originale) şi, cel mai important, o listă pe cât de lungă, pe atât de lată de adăugiri şi îmbunătăţiri aduse conceptului original.

Ca de obicei, avem de-a face cu istorioara standard a RPG-ului modern. Tu, eternul fermier tânăr şi neliniştit, rămâi fără familie şi, normal, porneşti la drum cu gândul la răzbunare, care răzbunare se va transforma pe nesimţite într-un quest epic pentru salvarea ţinutului Cormyr de o fantomă la fel de epică a trecutului său întunecat. Şi epic. Ce pot spune... puţin cam directă pentru gusturile unora dintre voi, clişeul nu prea lasă loc subtilităţilor, altfel spus... romanul de familie, pentru citit în tren sau în aeroport. Nu te alungă, dar nici n-o să povesteşti prea mult despre el prietenilor. Am avut, ce-i drept, parte de câteva surprize, dar au fost prea cuminţele pentru a-mi schimba impresia generală. Prea mult alb şi negru şi prea puţin gri, dacă mă înţelegeţi. Îmbucurător este faptul că oamenii de la DLA au reuşit să obţină un echilibru aproape perfect între rolplaying şi lupte. Skill-urile non-combative şi cele conversaţionale sunt puse la treabă, deci mare atenţie ce alegeţi. Unele quest-uri se arată doar personajelor pregătite să le


Ridică-te, Sir Kiwi



Momentul decisiv

primească, „zvonacii" şi unele NPC-uri folositoare la quest-ul omului pot fi duse cu vorba, mituite sau păcălite în funcţie de posibilităţile fiecăruia, iar acţiunile jucătorului determină reacţii diferite din partea anumitor NPC-uri (nu multe şi mai mult „de poză", dar există). Toate acestea conferă modulului un grad măricel de rejucabilitate.

Dacă povestea este cum este, restul elementelor s-au bucurat de cea mai mare atenţie. Este un lucru bine-cunoscut că oamenii de la DLA sunt poate cei mai pricepuţi modderi cu care se mândreşte comunitatea, şi, ca urmare, ce-a ieşit din mâna lor merită înrămat. Chiar dacă NWN este fără urmă de îndoială cel mai „modabil" joc din ultimii X ani, are totuşi limitele lui. DLA a reuşit să treacă peste ele sau cel puţin să le păcălească şi ne-a livrat cel mai arătos şi mai consistent (în materie de „custom content") modul. Caii sunt cea mai nouă găselniţă a lui NWN, iar Wyvern Crown of Cormyr este primul mod care se poate mândri cu aşa ceva. Pot fi, normal, călăriţi, iar dacă sunt ameninţaţi, sar la bătaie, mai cară câte-un item care nu-ţi încape în desagă şi, cel mai important, arată bine. Sper că BioWare va proceda la fel cum a făcut-o în cazul lui Pirates of the Sword Coast şi va pune gratuit la dispoziţia comunităţii conţinutul creat de DLA pentru WCoC, deoarece chiar m-aş bucura să revăd căluţii şi tileset-urile DLA-ului şi în alte module.

Fanii romanelor cavalereşti se vor simţi ca acasă. Pentru că unde-s cai, trebuie să existe şi cavaleri, iar când se întâlnesc mai mulţi cavaleri fără fecioare de salvat, deci cu prea mult timp liber la dispoziţie, hop şi turnirul. Şi, credeţi-mă, aveţi ce vedea. Creşte inima-n tine când îţi admiri luptătorul împlătoşat până-n creştetul capului şi călare pe o jivină împopoţonată în cele mai fine şi colorate mătăsuri, năpustindu-se cu lancea goală în mână către nefericitul care a îndrăznit să îl provoace. Pentru a nu dezavantaja anumite clase, rezultatul unei înfruntări cavalereşti depinde în mod exclusiv de capacitatea mânuitorului de mouse de a anticipa mişcările mânuitorului de lance care se năpusteşte asupra lui. Ar fi fost frumos ca skill-urile alese de jucător să influenţeze şi ele „ostilităţile", dar asta este, merge şi aşa, vorba românului.



La pescuit



Mânca-l-ar tata de argintiu!

Tot în premieră a fost introdusă şi o clasă de prestigiu nouă, Purple Dragon (o unitate de elită a armatei Cormyriene) şi, normal, dacă am primit cai, şi-au făcut apariţia în peisaj skill-ul Ride şi feat-ul Mounted Combat. Să fie primite. A, v-am zis că puteţi câştiga bani la darts? Aşa mi-am cumpărat primul căluţ, aruncând vreo oră săgetuţe într-o cârciumă. Minijocul respectiv este foarte interesant şi merită încercat măcar o dată.

Singura slăbiciune (în comparaţie cu restul „ofrandei"), repet, este storyline-ul. Săracul se împiedică pe alocuri şi nu este ajutat de dialoguri, care oscilează între „banale" şi „de-a dreptul puerile". O serie de situaţii şi personaje n-au fost exploatate cum ar fi trebuit, iar finalul pare puţin grăbit şi se încadrează suspect de mult în linia celorlalte module „marca BioWare". Nu trebuie să fii expert în cititul printre rânduri ca să-ţi dai seama că, teoretic, „va urma". Că „va urma" n-ar fi o problemă, deranjant este că „va urma" doar în teorie. Aştept de mult timp o continuare a lui Witch's Wake (primul mod premium), dar nu se prefigurează nimic la orizont, deci prea mari speranţe nu-mi pun nici într-o posibilă continuare a lui WCoC... Cert este că, indiferent dacă „va urma" sau nu, în cele 24 de ore petrecute în compania lui WCoC n-a existat niciun moment în care să-mi pară rău după bănuţii (şi timpul) „iroşiţi".

■ cioLAN



Poză de familie

EVE ONLINE

Scandal de proporţii

În urmă cu ceva vreme, am fost alertat în legătură cu un scandal de proporţii care se desfăşoară în inima acestui MMORPG foarte popular. Eve Online a fost de multe ori evaluat ca mai apropiat de viaţa reală decât s-ar fi dorit, datorită engine-ului său social şi economic extrem de avansat. Acest lucru a dus la tot felul de evenimente şi povestiri interesante, ca de exemplu celebrul The Scam. Din păcate, apropierea aceasta de viaţa reală i-a făcut pe unii indivizi să sară calul şi să ajungă să şteargă bariera dintre cele două lumi. Mai departe o să vă spun povestea unui producător care a pierdut destul de mult de pe urma acestui lucru.

Totul se află

Acum puţină vreme, pe forumurile Eve a apărut un topic în care un anumit individ cunoscut ca lider al unei organizaţii de spioni din Eve Online şi care se identifică cu numele de Kugutsumen a postat nişte informaţii care au pus comunitatea pe jar. Se pare că nişte producători care aveau conturi personale de Eve Online ar fi fost implicaţi în unele acţiuni care nu le aduc prea multă cinste. Iniţial, CCP a reuşit să menţină sub control aceste informaţii, prin ştergerea de posturi după anumite cuvinte cheie, însă într-un final nu a putut decât să deschidă o investigaţie serioasă pe această temă. Ulterior a dat chiar şi o declaraţie de presă în care în anumiţi termeni confirmă aproape toată povestea lui Kugutsumen.

Author | Topic

Kugutsumen
Kugutsumen Dot Com

Posted - 2006.09.19 06:53:00 - [1] Quote

Edited by: Kugutsumen on 17/12/2006 18:20:05

"By way of deception, thou shalt do war"

The Fountain Liberation Front's many endeavors in serving its clients' security interests have earned FLF a reputation for being extremely effective as an intelligence agency.

We would like to offer the following services:

* Infiltration
* Corp Theft (Empire, low-sec and 0.0) [great way to demoralize your ennemy]
* Disinformation
* Entrapment
* Forum Access [some with director access]
* Compromise and Blackmail
* Alliance Infiltration (using alt corps)
* Spy detection
* Security Assessment
* Penetration Test

High Profile Operations:

Successful operations:

1. BOB
2. ISS
3. ASCN
4. AXE
5. LV
6. OHGOD (Goonswarm)
7. V
8. RISE
9. POS
10. KOS
11. D2
12. IAC
13. XS (Xelas)
14. CC

Failed operations

none!
You can contact me at kugutsumen@gmail.com and you may check my posting history to see some of the mess I have already done.

All my services are legal and within the EULA.

Like other intelligence agencies, the FLF has frequently been the subject of unsubstantiated conspiracy theories. This has included purported involvement in the John F. Kennedy assassination, the death of Princess Diana, the assassination of Elie Hobeika, and more recently the September 11th attacks and the assassination of Rafik Harri.

[We are hiring new agents.]

Kugutsumen
CEO, Link removed due to inappropriate content. Please contact mods@ccpgames.com for more information. -wystler

"By way of deception, thou shalt do war"

Spionaj

Individul acesta care a spart tăcerea este posibil să fie un cunoscut hacker internaţional, care se identifică cu acelaşi nickname şi care se pare că ar fi spart baza de date a FBI-ului. Fiind un jucător de Eve Online, şi-a folosit abilităţile pentru a dobândi informaţii folositoare alianţelor din Eve, fie prin infiltrarea unor agenţi în interiorul lor, fie chiar prin spargerea forumurile Alianţelor şi accesarea căsuţelor de mesaje private. Aşa a aflat că Alianţa pe nume B.O.B., Band of Brothers, cea mai puternică practic din Eve, a avut nişte avantaje de pe urma unui producător care era membru împreună cu corporaţia sa. Aceste avantaje au constat în nave şi în primul rând un set de Blueprint-uri originale tech 2, care se ştie că pot da putere financiară imensă celor care le deţin. Se pare totuşi că evenimentul nu este unic, Kugutsumen ameninţând că deţine mai multe informaţii în acest sens. Interesant este că iniţial el s-a oferit să nu divulge aceste informaţii, ci să lucreze împreună cu CCP pentru investigarea lor. Evident, CCP l-a refuzat, lucru care nu i-a picat foarte bine. Cei implicaţi îşi riscă slujbele la CCP şi să nu mai fie angajaţi în domeniu pentru câtiva ani buni. Oare merită să faci asta ca producător? Părerea mea este că a fost la mijloc mai mult decât prietenia cu jucătorii. Poate nişte valută convertibilă de tip ISK?!

Author | Topic

kieron
EVE
COMMUNITY MANAGER

Posted - 2007.02.07 04:16:00 - [1]

Our goal is to provide the best possible game, gaming experience and development process possible. In light of that, we would like to address the recent allegations of CCP employee misconduct. CCP has taken these charges very seriously and since they surfaced we have launched a thorough investigation consisting of an examination of character histories ranging back to their creation as well as into any connected characters owned by the developers involved. This examination was performed by the same internal division which is also tasked with standard periodic audits of all developer and volunteer accounts. Areas of investigation include, but are not limited to: messaging history, financial and transactional history, combat and corporation logs, item and cash transfers and IP logs.

As for the allegations themselves, they consist of two parts. The first part involved a case that happened seven months ago when a CCP employee's identity became public knowledge within his corporation. Per company policy, the incident was investigated and actions taken where appropriate, including the removal of characters whose identities were compromised.

The second part of the accusations stem from a leak of information pertaining to an in-game event arc. Due to the amount of time that has passed since the planning and execution of the event arc, we have not been able to confirm nor deny the veracity of these allegations.

In both cases, these accusations were recently brought forward when a player revealed the identity of numerous CCP employee characters. Since these play characters are known to belong to CCP employees, they will be removed from the game. Many of them have been around since the creation of EVE and it is most unfortunate that these developers are now forced to end their relationships with their in-game friends, but that is our policy when the anonymity of staff members has been compromised.

Last summer, CCP implemented stricter monitoring procedures and audits on all CCP employees' EVE accounts. We are confident that our rigid procedures and protocol will prevent any misconduct or, at least, allow us to quickly discover it, should such an unfortunate scenario arise.

As the community knows well, we at CCP enjoy not only playing EVE Online, but improving EVE and interacting with our playerbase. We feel EVE benefits from the developers playing EVE as any other members of the community do, and to impose artificial limitations -- such as no access to Tranquility or special flagging on a developer's player character -- would greatly hinder the development of EVE.

CCP is very passionate about EVE Online and is committed to its continued growth. We hope that this statement will put this issue behind us once and for all and allow us to continue moving forward with the support of our community.

kieron
Community Manager,
EVE Online

Efectele

Ei bine, nu pot să simt decât un gust amar de pe urma faptului că afli în acest mod de ce unii sunt mai puternici decât alţii într-un joc... repet, într-un joc. Ce fel de satisfacţie are o alianţă precum Band of Brothers de pe urma unor câştiguri de genul acesta? Eu trăiam cu impresia că B.O.B. sunt un conglomerat de jucători foarte vechi şi experimentaţi şi, deşi nu îi agream, îi respectam pentru skill-urile lor. Acum mă întreb dacă nu cumva sunt un fel de sifon de venituri pe care să le convertească prin intermediul E-Bay-ului. Pe de altă parte, părerea mea este că brusc Eve Online a pierdut din popularitate deoarece lumea nu mai are încredere în faptul că se poate simţi bine jucându-l. Dacă CCP a ales ca până la urmă să acopere afacerea, acest lucru ne spune multe despre ce părere are această companie referitor la comunitatea sa.

■ Locke

GUILD WARS

Ghildele şi sexul

Înainte să trecem la chestiile interesante, să vă zic de ce urăsc eu iarna cu tot cu Moş Crăciunul ei cu tot. Să începem cu iarna. Iarna asta am făcut bronşită. Am vorbit 5 minute la telefon într-un ger năprasnic, iar a doua zi nu m-am mai ridicat din pat. Nici în următoarele patru. Se apropia Crăciunul, aşa că mi-am pus mari speranţe în Moş că mă scoate de sub plapumă, ca să-mi iau cum se cuvine la revedere de la petrecăreţii din Guild Wars şi să mă mut urgent într-o cabană. M-a scăpat de bronşită şi mi-a dat gripă. Păi ce afacere mai e şi asta? În ajunul Crăciunului, în loc să-şi facă de cap prin cabană, KiMO stătea sub plapumă. Trăsni-ţi-ar farul de la sanie! S-a dus şi Crăciunul ăsta pe apa sâmbetei... Dar de Revelion m-am simţit mai bine, aşa că fu tare bine. A doua zi am răcit, răceala s-a transformat într-un mugure de pneumonie, iar eu m-am întors în braţele celui mai nou bun prieten al meu: patul, de care m-am ataşat atât de tare încât l-am părăsit abia după o săptămână de moşmondeli prin perne. Apoi a trecut şi răceala, aşa că m-am lungit după mouse, mi-am târât picioarele până în Guild Wars şi am dat să văd ce mai mişcă prin noua ghildă care de curând îşi deschisese porţile şi pentru mandea. Am început să dau din gură după ai mei. Ai mei... pe nicăieri. În schimb m-am trezit că sunt singurul membru al ghildei care încă-i mai poartă emblema-n cârcă. Fain, încă una care-şi dă duhul în braţele mele. Ghildă adică. Şi cum stăteam eu cuminte cu ale mele în mijlocul mulţimii...



{sinfurela} hey
{je} hă? hei
{sinfurela} u male?
{je} ?... me Tarzan. u girl?
{sinfurela} yes. how old?
{je} aaa... 18. you?
{sinfurela} 17 u silly. do you have a webcam?
{je} maybe. why?
{sinfurela} we change pictures lol
Mda...
{je} pictures?...what pictures?
{sinfurela} I want u to take me
{je} take u where?
{sinfurela} to have sex with me u
{je} you're gay
{sinfurela} Santa?!

■ KiMO

GEARS OF WAR

A ridicat ştacheta, apoi a tras linia

Am scrâşnit din dinţi în aşteptarea zilei în care o să am un Xbox 360 sub nas şi n-o să-mi fac griji că mi-l ia cineva din braţe în timp ce-mi fac de cap cu el. Despre PlayStation 3, numai de bine. Zace părăsit într-un colţ al redacţiei şi ne face cu ochiul de sub stratul de praf în care s-a îngropat, pentru că nu ştie altă limbă decât cea a NTSC-ului. Deocamdată ne place PAL-ul, aşadar, nexam jocuri la discreţia PS3-ului care doarme la un metru de mine. Însă dacă ni le-am dori, ar trebui să dăm vorbă prin State ca să primim unul, doar unul, pentru că Sony s-a grăbit să lanseze o consolă prea cheală pentru gusturile noastre. Aşteptăm oferta de Crăciun.

Pe de altă parte, Xbox 360 a reuşit să strângă, de-a lungul unui an şi mai bine de existenţă, o colecţie impresionantă de titluri după care tânjesc în continuare, însă recunosc că de salivat, am salivat după unul singur - Gears of War, jocul care a stat pe buzele oricărui fanboy îndrăgostit de 360-ul din sufragerie până în ziua lansării sale. Da, sunt un fanboy.

Coaliţia

Gears of War ne aruncă în pielea lui Marcus Fenix, un soldat al Coalition of Ordered Governments (COG) de pe planeta Sera, marele său necaz fiind că a fost condamnat, iar apoi închis pentru că a refuzat să execute un ordin în Ziua Străpungerii (Emergence Day), o zi fatidică în care Hoardele Locust au erupt din pământ şi au decimat majoritatea populaţiei cât ai bate din palme. Cine sunt ei, nimeni nu ştie, majoritatea oamenilor de ştiinţă bănuind că sunt versiuni mutante ale unor forme de viaţă native de pe Sera. Unii susţin chiar că ar fi extratereştri. Cert este că trăiesc sub pământ, dar cum şi unde anume îşi duc veacul nu se ştie, deoarece sistemul de caverne de sub crustă se întinde la nesfârşit, singurul lucru care pare să-i afecteze fiind lumina. Oamenii văd repede avantajul şi se grăbesc să prăjească solul planetei cu armele laser de pe sateliţii amplasaţi pe orbită, distrugând nu numai locust-i, dar şi o bună parte din rămăşiţele civilizaţiei umane. Un gest inutil, pentru că n-au reuşit să oprească invazia.


Să-mi dai şi mie trei saci de cartofi când plecăm


Tartorul


Hoopaaa... Nu e casa Popescu?


Şi le-am zis să nu tragă apa

După 14 ani de război, locust-ii încă mai luptă pentru controlul suprem şi lichidarea rasei umane, iar noi asistăm la momentul în care un fost camarad de arme îl scoate pe Markus din pârnaie, cerându-i ajutorul. Lecţia de istorie ia sfârşit şi începe jocul.

Epic Games a promis şi a reuşit să producă cel mai spectaculos joc din punct de vedere vizual pentru Xbox 360. Gears of War arată de-a dreptul incredibil de bine, începând cu mediul înconjurător răvăşit de furia locust-ilor şi terminând cu feţele fiecărui personaj principal în parte, totul fiind atât de detaliat, încât îţi vine să caşti gura de admiraţie în faţa fiecărui nivel, de oricâte ori l-ai revedea. Bineînţeles că un televizor normal nu-i va scoate niciodată în evidenţă calităţile vizuale, însă cu ditamai monitorul HD din dotare am reuşit să mă conving cu ochii mei de performanţele reale ale faimosului motor grafic Unreal Engine 3, setând detaliile grafice la maximum. Drept rezultat, la rezoluţia de 1080i, abia dacă am băgat de seamă câte o scădere a frame-urilor, cele câteva momente intervenind numai în cazul secvenţelor cinematice. Exploziile sunt uimitor de realiste, mari şi frumoase, aşa cum le stă lor bine, iar poziţionarea perfectă a camerei în timpul sprintului (undeva de la firul ierbii) duce experienţa vizuală cu un pas mai aproape de perfecţiunea cinematografică, coloana sonoră lovind simultan exact acolo unde-mi place mie să încasez başii extraşi dintr-un sistem audio 5.1 cu pretenţii. Este atmosferică, electrizantă şi în acelaşi timp (mari cuvinte scoase prin laringele mele...) nemaipomenit de frumoasă, potrivindu-se de minune cu firul narativ al jocului. În acelaşi timp, sunetul exploziilor este brutal, în contrast cu zgomotul înfundat produs de lanţul drujbei ce macină pieptul adversarului. Ideea ataşării unei asemenea şmecherii la capătul armei de asalt a transformat atacurile la baionetă într-un deliciu vizual pentru orice maniac cu acte în regulă. Pur şi simplu nu te mai saturi să „decupezi" adversari în stânga şi-n dreapta, înroşind ecranul până la refuz cu dezgustătorul lor suc de roşii.

Gears of War ar fi fost însă doar un alt shooter dement într-o mulţime de shooter-e de duzină, dacă nu i-ar fi pus jucătorului la discreţie trei camarazi de nădejde pe care să-i folosească cu încredere atât în single player, cât şi în multiplayer. Ca un făcut, de-a lungul campaniei, te trezeşti că ţii cu adevărat la omul de lângă tine, deoarece soldaţii COG, cu ajutorul cărora Marcus Fenix trebuie să se infiltreze în inima taberei inamice, nu sunt deloc genul de răcani pe care să-i trimiţi orbeşte în întâmpinarea gloanţelor. Spiritul camaraderesc este cât se poate de real şi vizibil în dialogurile dintre ei, iar suportul pe care îl oferă în timpul luptei este esenţial. Surprinzător, schema de control a acestora poate fi aplicată cu succes şi în cazul multiplayer-ului, unde felul în care dai şi urmezi ordinele poate creşte substanţial şansele de victorie şi te poate apropia mai mult de jucătorii în compania cărora îţi petreci timpul liber.



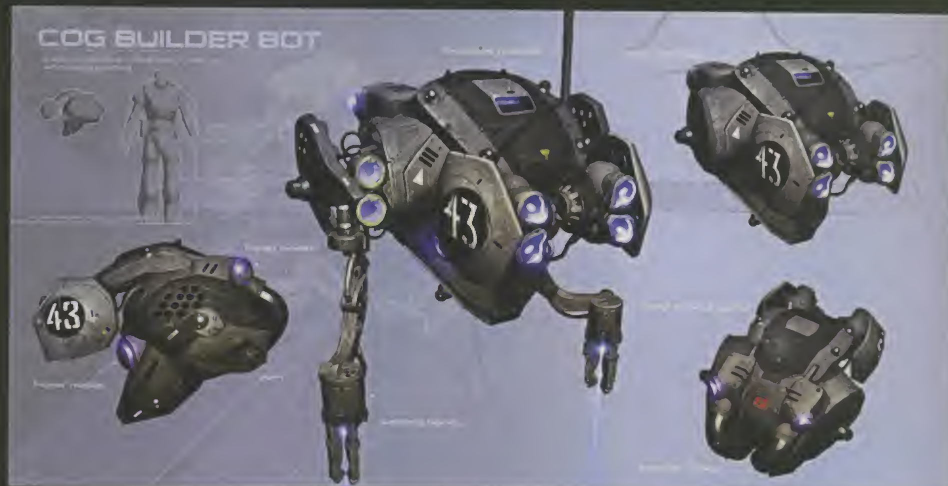


Confruntarea

Am vorbit mai devreme despre atmosferă, grafică şi sunet, pentru că acestea sunt elemente care impresionează din primele momente de joacă, şi am lăsat pentru final restul ingredientelor minune. În primul rând, este bine de ştiut că acţiunea din Gears of War este pretutindeni, este frenetică, sălbatică şi foarte antrenantă. Din păcate, ar fi cam greu să vă daţi seama numai din câteva rânduri cum e să trăieşti cu sentimentul că după fiecare colţ, din înaltul cerului sau din pământ, poate răsări o monstruozitate care să


Dacă-l prind pe ăla care mi-a călcat florile...

te zboare din şosete. Dintre toate, Berserk-ul a fost prima şi cea mai impresionantă surpriză, în principal datorită faptului că mi-a răsărit în faţă printr-un zid. Ceea ce-l face atât de special este incapacitatea de a vedea ce se întâmplă în jurul lui, mama natură oferindu-i în schimb bestiei un auz de invidiat. Cel mai mic pas este suficient pentru a declanşa în Berserk o furie nebună, pe care nimeni şi nimic nu o poate opri într-un spaţiu închis, namila năpustindu-se apoi ca o nălucă prin piloni de beton, uşi blindate şi pereţi, căutând să calce sursa zgomotului în picioare. Dar, cum orice problemă are şi o soluţie, Berserk-ul poate fi ucis dacă este ademenit sub cerul




BOOM!

liber, unde poate fi pulverizat cu ajutorul unei „raze a morţii" trimisă de pe un satelit orbital, „tranzacţia" în cauză realizându-se cu ajutorul unei arme mai puţin obişnuite - Hammer of Dawn. Inspirat, evident, de Ion Painter-ul din UT2004, căruia tot Epic Games i-a dat naştere, Hammer of Dawn nu este la fel de eficient şi în multiplayer, deoarece paşii pe care un jucător trebuie să-i parcurgă pentru a declanşa prăpădul sunt prea lungi, iar manevrarea razei ucigaşe prea anevoioasă pentru a fi eficientă împotriva unui adversar în continuă mişcare.

Pe locul doi în topul groazei se clasează, la loc de cinste, Kryll-ii. Şi pe bună dreptate. Cine nu s-ar îngrozi văzându-i împânzind cerul nopţii, asemenea unor lilieci supradimensionaţi care abia aşteaptă să sfâşie în bucăţi orice vietate suficient de neatentă pentru a se deplasa în întuneric? Animalele astea mi-au adus aminte de o misiune străbătută per pedes împreună cu Rzarectha în co-op, înconjuraţi de bezna nopţii. Pentru a ne feri de Kryll-i a trebuit să rezolvăm un veritabil joc de puzzle, ferindu-ne să călcăm în afara oazelor de lumină


Prin el cărare făcea

proiectate de felinare şi butelii cu gaz incendiate. La cel mai mic pas aiurea, hop!,


Arcaşul de la marginea drumului







Eu zic să mutăm maşina. Poate ne blochează roţile





Fripturi la ultraviolete

mi l-au descompus pe Rza. Apoi a fost rândul lui să se distreze pe seama mea, îndreptând un fascicol de lumină care ar fi trebuit să mă protejeze de bezna nopţii în altă direcţie, exact în clipa în care respiram uşurat de partea cealaltă a unei străzi. Lista monstruozităţilor este însă mai lungă, din ea răsărind nume cu rezonanţă precum Boomer, o răutate de juma' de tonă care se joacă cu un lansator de grenade şi urlă amuzat „Boom!" înainte să împartă boabele, o mulţime de drone fără nume şi multe alte corcituri.



La capitolul arme mă declar mai mult decât mulţumit. Am amintit deja despre multilateral dezvoltata armă de asalt şi despre Hammer of Dawn, aşa că le vom lăsa deoparte, arsenalul lui Fenix cuprinzând, printre altele, şi un număr însemnat de grenade cu ajutorul cărora poate surpa găurile din care răsar bestiile. Foarte eficient mod de a scurta o bătălie. Locust-ii au şi ei parte de armele lor, pe care le mai scapă în zbor spre lumea de apoi, spre bucuria lui Fenix, care se grăbeşte să le ridice. Puşcociul este cel mai des întâlnit accesoriu din arsenalul lor, dar foarte eficient numai în cazul întâlnirilor de grad zero, adevărata bijuterie reprezentând-o arcul cu săgeţi explozive. Ajunge să nimerim un Locust cu una în piept pentru a-l admira apoi cum se dezintegrează din interior într-o feerie de culori. Magnifico!

Un 10 cât casa din partea casei

Zău că i-aş da 10, dar mă împiedică steluţele. Epic Games a stors cea mai nouă versiune a engine-ului Unreal până la ultima picătură, demonstrând că Xbox 360 este o consolă suficient de puternică pentru a ne lăsa muţi de uimire în faţa unui joc fantastic, Gears of War reuşind să se ridice la înălţimea aşteptărilor şi chiar să le întreacă. Controlul simplu şi intuitiv face atât de uşoare manevrele evazive şi de folosire a obstacolelor în faţa asalturilor inamicului, încât, practic, nu-ţi mai vine să laşi controller-ul din mână. Mi-a oferit atât de multe momente memorabile şi experienţa unor şedinţe multiplayer de zile mari (fie ele off-line sau on-line), încât simt că aş putea scrie încă o pagină şi tot n-ar fi de-ajuns să-i enumăr calităţile. L-aş cumpăra şi mâine, dacă nu l-aş avea deja.

■ KiMO

- **Gen** Action
- **Producător** Epic Games
- **Distribuitor** Microsoft Game Studios
- **ON-LINE** www.gearsofwar.com
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Microsoft Xbox 360 oferită de Microsoft România



Ditamai cangurul!


Bine că şi-a adus o lopată


Introducing Princess Midna

THE LEGEND OF ZELDA® Twilight Princess

Răspunsul Nintendo la next-gen

Wii-ul nu a adus doar inovaţie şi isterie generală, ci şi, lucrul cel mai important pentru unii, un nou capitol dintr-o legendă ce se întinde pe parcursul a 20 de ani. Într-adevăr, jocul a fost lansat în aceeaşi perioadă şi pe Gamecube, dar suportul oferit de Wii şi felul în care producătorii au reuşit să folosească libertatea dată de această consolă au contribuit din plin la succesul acestui joc. Practic, 75% din cei care şi-au cumpărat un Wii au plecat acasă şi cu o copie de Twilight Princess.

Link, he come to town
Come to save the princess Zelda
Ganon took her away
Now the children don't play
But they will when Link saves the day
Hallelujah!

Twilight Princess este al 12-lea joc din seria Zelda, iar acţiunea are loc la câteva sute de ani distanţă de evenimentele din Ocarina of Time. Debutul acestei aventuri îl surprinde pe




O şmecherie pe care o înveţi pe parcurs

Link ducând o viaţă liniştită în satul Ordon din provincia Ordona. Primele obiective din joc au rolul de a ne prezenta personajele şi de a ne obişnui cu controlul în acest joc. După ce se achită de diferitele sarcini primite de la consătenii lui, Link se pregăteşte de o călătorie spre castelul Hyrule, unde ar trebui să ofere un cadou familiei regale. Bineînţeles, alături de calul său Epona, care se află la a treia participare în joc, după Majora's Mask şi Ocarina of Time. Călătoria sa este amânată după mai multe evenimente ciudate ce au loc în împrejurimile Ordonului. Când copiii din sat, care ne-au introdus sistemul de luptă într-un mod foarte haios, sunt prinşi de ciudatele creaturi, eroul nostru nu mai stă pe gânduri şi pleacă să afle ce s-a întâmplat. Pentru zăbăucii satului totul se termină cu bine, însă Link este atacat şi rănit de o ceată de bulblini, iar prietena lui Ilia este răpită. Şi pentru că de 20 de ani încoace cu Zelda nu-i iese nimic, Link pare destul de ataşat de Ilia, fiica şerifului din Ordon. Încă o dată Link se trezeşte implicat într-o misiune de salvare, însă de data aceasta lucrurile vor fi mult mai complicate decât salvarea şuţanilor. De aici încolo, nu mai dezvălui nimic, însă, cum era de aşteptat, povestea din Twilight Princess este una deosebit de fascinantă, lucru specific jocurilor care se întrec prin topurile Japoniei. Pe tot parcursul jocului, acţiunile tale au o justificare solidă în storyline, element gândit în cel mai mic amănunt de Miyamoto şi compania. În fiecare joc din serie a fost lăsat loc de interpretări şi imaginaţia jucătorilor a fost pusă la lucru. Fiecare nou joc aduce şi bucăţi care se potrivesc în puzzle-ul general. Twilight Princess este încă o dovadă că storyline-ul unui joc, folosit cum trebuie, este o resursă extraordinară atât ca impact asupra jucătorilor, cât şi în ceea ce priveşte costurile pentru producători şi jucători. Un singur om poate crea o poveste care să transforme un joc oarecare într-un succes, fără a-i arunca banii cumpărătorului pe plăci video, RAM şi procesoare.



Now Link, fill up your hearts
So you can shoot your sword
with power
And when you're feeling all down
The fairy will come around
So you'll be brave, and not a
sissy coward

Gameplay-ul din The Legend of Zelda: Twilight Princess este fără niciun fel de dubiu un alt plus pentru acest joc. Spre deosebire de varianta de pe GameCube, în cea de pe Wii, Wiimote-ul şi NunChuck-ul îndeplinesc pe rând rolul de sabie, undiţă, arc ş.a. În niciun moment pe parcursul jocului nu m-am simţit incomodat de acest controller şi nici nu cred că există momentan o



Boomerang-ul este foarte util în unele momente.

metodă mai bună de a juca acest joc. Să luăm ca exemplu unul din minigame-urile din joc, prezent şi în Link's Awakening şi Ocarina of Time, cel în care Link se îndeletniceşte şi cu pescuitul. Aici Wiimote-ul ia rolul undiţei, iar NunChuck-ul este folosit pe post de mulinetă. „Extraordinar!!!" a fost cuvântul cel mai des folosit de cei care treceau prin redacţie când unul dintre noi se străduia să prindă un peşte. Prima partidă de pescuit are loc chiar în sătucul Ordon. Adevărata distracţie începe însă când ajungem în provincia Lanayru, unde avem şansa unor capturi serioase pe lacul de lângă râul Zora. Pescuitul este doar unul din multele mini-game-uri presărate de-a lungul jocului. La fel de distractive sunt şi momentele când Link foloseşte placa de snowboard sau trebuie să tragă cu arcul în timp ce coboară cu barca pe râul Zora.

Sistemul de luptă se bazează de asemenea pe manevrarea Wiimote-ului şi a NunChuk-ului într-un fel similar cu mişcările pe care le-ar presupune folosirea unei săbii în realitate. Când utilizăm arcul în schimb trebuie doar să ţintim şi să apăsăm un buton în momentul în care dorim să lansăm săgeata. Pe parcursul jocului vom schimba mai multe săbii, vom primi o armură nouă şi, foarte important, vom învăţa noi lovituri. Singura problemă este că de multe ori în timpul luptei cu sabia, o mişcare haotică a Wiimote-ului poate fi o rezolvare la fel de bună. Aceste diferenţe aduse de genialul controller al Wii-ului au darul de a te implica şi mai mult în joc, dacă soarta prinţesei sau a Iliei nu te-au convins. Nici nu vreau să mă gândesc încă la următorul joc din serie şi la ce drăcovenii le-or mai trece prin cap ăstora de la Nintendo.

Avem şi câteva aspecte care diferenţiază The Legend of Zelda: Twilight Princess de restul





„Un joc amânat poate fi o reuşită într-un final, un joc prost rămâne un joc prost."
Shigeru Miyamoto

Ce mai poate fi spus despre Mr. Nintendo, marele Shigeru Miyamoto? Angajat de Nintendo în 1980, acesta a creat printre altele seriile Mario, Donkey Kong sau The Legend of Zelda. Contribuţia sa la dezvoltarea industriei a fost recunoscută şi răsplătită prin numeroase premii importante. Totuşi, faptul că a fost prima persoană care a intrat în Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame, în anul 1998, este probabil cea mai impresionantă realizare. Pe urmele sale au călcat în timp Sid Meier, John Carmack, Will Wright sau guralivul Peter Moulineaux. Myamoto a fost însă primul. În prezent, este Manager General la Nintendo Entertainment Analysis and Development, cea mai importantă divizie din cadrul Nintendo Japonia, axată în principal pe game developing. Chiar dacă Miyamoto are deja 55 de ani, lumea mai aşteaptă în continuare multe de la el. Potrivit unor zvonuri care bântuie internetul, Miyamoto şi-ar pregăti retragerea printr-un titlu nou-nouţ pentru Nintendo, care să întărească echipa formată din Mario, Zelda şi Donkey Kong.

de umbra lui Zant, cu care ulterior vom discuta şi de la Link la boss. Zant a fost ajutat de Ganondorf, alintat de prieteni Ganon, să o detroneze pe prinţesa Midna. Vă întrebaţi probabil cine este Midna? Ea este călăuza noastră şi în acest joc are exact acelaşi rol ca şi Navi în Ocarina of Time, cu menţiunea că este ceva mai amabilă. Şi ca să vă stârnesc puţin curiozitatea vă spun că la un moment dat vom descoperi şi adevărata identitate a Midnei. Din momentul în care ne vom întâlni cu Midna, aceasta va fi la dispoziţia noastră şi ne va ajuta pe parcursul jocului, nu fără a cere şi ea unele mici favoruri. Dar poate că cea mai mare surpriză este adusă de faptul că pentru o perioadă de timp Link este transformat în lup. O idee genială din partea producătorilor, care nu s-au mulţumit doar să ne pună în pielea animalului, dar ne oferă şi o perspectivă diferită asupra jocului. Rămas fără arme, Link trebuie să utilizeze colţii şi, mai important, simţurile pentru a se putea descurca. Cu ajutorul prinţesei Midna, Link trebuie să îndeplinească mai multe obiective pentru a reveni la forma iniţială. Un moment interesant apare atunci când trebuie să te întorci în Ordon şi sătenii, prieteni buni pe vremuri, nu-ţi oferă tocmai cea mai călduroasă primire. Controlul rămâne în principiu la fel în perioada ta de sălbăticie, însă trebuie să uiţi de metodele folosite înainte. O cu totul altă perspectivă care condimentează şi mai mult gameplay-ul acestui joc. Singurul neajuns al acestuia este faptul că boşii nu reprezintă o provocare prea mare şi chiar am putea spune că nivelul de dificultate al acestui joc nu este, cu mici excepţii, foarte ridicat.

Now Link has saved the day
Put Ganon in his grave
So now Zelda is free
And now our hero shall be
Link! I think your name shall go down into history

- Joe Pleiman - www.joshspaulding.com/zelda.html -

Grafica jocului primeşte nota maximă, atenţie, din punct artistic. Chiar dacă din punct de vedere tehnic nu profită la maximum de potenţialul consolei şi, dacă ar fi să ducem discuţia mai departe, nu se compară cu ceea ce vedem pe 360, PS3 şi chiar pe PC, grafica din Twilight Princess răspunde cu succes pretenţiilor mele pentru acest joc. Universul născocit de genialul Miyamoto este încă o dată creat cu succes de către cei de la Nintendo, iar Twilight Princess este de acum noul „Best of The Legend of Zelda". Must have!



Rzarectha

- **Producător** Nintendo EAD
- **Distribuitor** Nintendo
- **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- **ON-LINE** www.zelda.com/universe/game/twilightprincess
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games, tel. 021-345.55.05



Acum înţeleg!

Twilight Princess este de acum noul „Best of The Legend of Zelda"

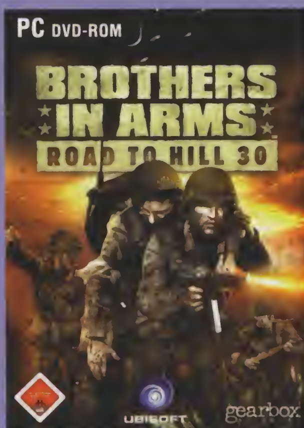




Parcă nu aş prea sări.



CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă un joc Brothers in Arms: Road to Hill 30

Sub ce nume este cunoscut jocul Resident Evil 4 în regiunea asiatică?

a. Biotoxic 4

b. Bilosofic 4

c. Biohazard 4

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului Resident Evil 4 din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2007.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un Thrustmaster Force Feedback Joystick



Ce putere RMS are sistemul de sunet Hercules XPS 5.1?

a. 50

b. 60

c. 70

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în testul comparativ din rubrica hardware a acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2007.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Children of Men



Cine este regizorul filmului Little Fish?

a. Joel John

b. Rowan Woods

c. John Hamburg

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2007.

HARDWARE

DGT Electronic chess board USB
Adevărata plăcere

Deşi nu mă număr printre cei mai înfocaţi jucători ai acestui sport al minţii, am încercat câteva partide doar de dragul acestui set. Spre deosebire de jocul clasic în care confruntarea se desfăşoară între doi jucători care se află la aceeaşi masă, cu această soluţie, operă a celor de la DGT, jocul se poate extinde de exemplu şi dincolo de graniţele propriei locuinţe. Până nu demult, jocul de şah cu o persoană aflată într-un alt colţ al lumii se putea realiza doar într-un simulator virtual. Nimic rău în acest context, însă feeling-ul nu este acelaşi. Acest gen de joc se rezumă doar la câteva clicuri de mouse pe respectivele piese. Datorită experţilor de la DGT Electronic, acest aspect al jocului are o altă rezolvare. Tabla de joc, ce are exact dimensiunile şi construcţia unei „plăci" de dimensiuni recomandate pentru concursuri internaţionale, poate „interfaţa" un joc cât se poate de real cu o persoană aflată într-o altă locaţie. Senzaţia pe care ţi-o conferă mutarea efectivă a pieselor din lemn pe tablă face şi ea parte din farmecul jocului. Aşadar, această tablă de joc dispune de anumiţi senzori, care pot determina exact poziţia şi felul pieselor aflate în joc. Interfaţa cu PC-ul se realizează prin intermediul unui port USB, iar din momentul în care aplicaţiile compatibile detectează această placă de şah, puteţi să intraţi direct în mijlocul bătăliilor online. Lista aplicaţiilor care suportă acest „device" creşte pe zi ce trece, însă pentru a fi siguri că jocul preferat se află în această listă, merită să vă uitaţi pe site-urile producătorilor pentru a intra în posesia unor eventuale update-uri sau patch-uri. Pentru că acest gen de sport pune foarte mult mintea la contribuţie, puteţi exersa oricând noi scheme în compania PC-ului. Cu ajutorul unor programe specializate gen ChessMaster, se pot simula diverse situaţii şi, în funcţie de mutările făcute, se pot pune bazele unor strategii. Bineînţeles, pentru a fi cât mai exacţi în planificarea viitoarelor mutări, cele deja executate sunt înregistrate şi în baza lor se pot genera anumite statistici.



Pentru că fiecare jucător are propriile preferinţe în ceea ce priveşte materialul lemnos din care sunt confecţionate atât piesele, cât şi tabla de şah în sine, acestea sunt achiziţionate separat. Tot separat se pot achiziţiona şi acele ceasuri – cronometru care pot să difere de la model la model în funcţie de informaţiile pe care le pot afişa. De exemplu, există modele care doar cronometrează timpul de joc al fiecărui concurent, însă sunt şi ceasuri care pot să afişeze şi să salveze eventualele mutări sau setări personale ale jucătorilor. De asemenea, preţul de achiziţie al acestora poate diferi uşor şi în funcţie de dimensiunile ecranului.

În general, această soluţie poate fi percepută ca device ajutător, cum ar fi un joy-stick în cazul simulatoarelor spaţiale de pe PC. Totuşi, spre deosebire de un joystick, acest kit poate fi folosit şi offline, în compania unui prieten.

Ofertant: Asclepios Computers, **Telefon:** 021-222.02.72, **Preţuri:** placă Rosewood / Maple: 499 euro (fără TVA), **set piese Classic:** 170 euro (fără TVA), **ceas digital DGT XLRed:** 89 euro (fără TVA)

Logitech diNovo Edge
Revoluţia butonaşelor

Printre mulţimea de produse noi care au celebrat împlinirea a 25 de ani de existenţă a brand-ului Logitech s-a numărat şi acest diNovo Edge. După cum se vede, cei de la Logitech au prins un fir şi îl urmăresc bine de tot. Se pare că majoritatea utilizatorilor de PC îşi doresc o tastatură cât se poate de subţire sau slim, cum vreţi voi. Acest fapt aduce beneficii majore la capitolele ergonomie şi confort. Adevărul este că nu i-ar plăcea nimănui să aibă în faţă o tastatură butucănoasă, grea, ce scoate sunete asemenea celor întâlnite doar prin gările de la noi când rapidu' pune frână.... În concluzie, nota 10 la acest capitol.



Tastatura diNovo Edge este foarte elegantă. Încă din momentul în care o scoţi din cutia sa mult prea mare, eşti impresionat de stilul ei, de clasa din care face parte. Când te uiţi la ea, îţi dă senzaţia de lucru foarte scump deoarece este acoperită cu un gen de plexiglass foarte lucios, iar butoanele de pe margine sunt de tip touch-sensitive.

Fiind un model care se adresează în special PC-urilor de tip multimedia, tastatura este comercializată fără mouse. Rolul acestuia este preluat de acel touchpad rotund asemănător acelora întâlnite la anumite modele de laptopuri, regulă care se aplică şi în cazul tastelor. Ca orice tastatură fără fir, simte şi ea nevoie să-şi mai tragă sufletul sau să-şi reîncarce bateriile. Acest lucru este posibil în momentul în care poziţionăm tastatura în soclul său. Odată aşezată în el, tastatura îşi recapătă forţele necesare şi scade riscul de a se depune mai mult praf pe ea.

Logitech diNovo Edge este însoţită şi de o suită de aplicaţii, cea mai importantă fiind SetPoint. Cu ajutorul ei se pot redefini anumite taste, se pot asigna diverse task-uri sau chiar se poate schimba senzitivitatea rotiţei de scroll incluse.



Pentru a-mi întări convingerea că acest gen de tastatură se adresează în special PC-urilor multimedia, am remarcat lipsa tastelor numerice. Cine este obişnuit să lucreze cu acestea va avea ceva de furcă cu tastarea lor, însă există diverse soluţii, situaţie care se aplică şi în cazul tastaturilor de laptop.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Telefon:** 031-402.22.92, **Preţ:** 680 lei

Microsoft Laser Mouse 6000

Noutățile se țin lanț

Cele mai recente realizări în domeniul software ale gigantului Microsoft au impulsionat şi mai puternic echipa din propriul departament hardware şi, la rândul său, aceasta a realizat o gamă de produse care cu siguranță vor avea priză la public. Unul dintre acestea este modelul 6000 din categoria mouse-urilor fără fir. Punctul său forte este tehnologia de mare definiție a razei laser, capabilă să țină în viață acest mouse indiferent de suprafața pe care va rula. În acest caz, iubitorii shooter-elor şi nu numai vor fi mereu mulțumiți de performanțele sale. Toată această concentrare de forțe ar fi fost irosită dacă nu s-ar fi investit serios şi în ergonomia acestuia. La acest capitol nu aş avea de ce să mă plâng din moment ce acesta se potriveşte în mână ca o mănuşă. Absolut toate butoanele sunt foarte bine amplasate, extrem de customizabile, cu o rotiță de scroll nu foarte zgomotoasă. În plus, mai are şi un consum foarte scăzut de curent, motiv pentru care timp de câteva luni nici nu e cazul să vă gândiți cum să-i schimbați acumulatorii. Microsoft Laser Mouse 6000 este perfect compatibil cu Windows Vista, însă nici celelalte sisteme de operare nu vor avea de suferit. Este recomandat însă să-i instalați aplicația ce îl însoțeşte pentru a vă facilita customizarea.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preț:** 170 lei





HP Photosmart C6180 All-in-One

Cel mai bun „partener"

Indiferent că obişnuiți să apelați foarte des la serviciile unei imprimante rapide sau ale unui scaner de mare rezoluție, HP Photosmart C6180 poate duce la bun sfârşit job-urile acestora. Fiind un device de tip All-in-One, oricare dintre aceste funcții sau chiar combinații dintre acestea pot fi utilizate oricând, oriunde, cu sau fără ajutorul unui PC. Ca să caracterizez acest Photosmart C6180, aş folosi doar două cuvinte: viteză şi culoare. Indiferent pe care dintre ele ai pune accentul, calitatea este la ea acasă şi acest lucru se vede în rezultatele obținute. Totuşi, aceste lucruri implică şi nişte costuri, din cauza cernelii. Ea este cea care dă viață hârtiei şi se găseşte în şase cartuşe, în şase culori diferite. Aici putem vorbi de imprimări de fotografii şi, indiferent că ele provin dintr-un PC, de pe carduri foto sau sunt fotocopii ale unei alte fotografii, rezultatul este excepțional. Dacă ne uităm peste specificațiile multifuncționalei, putem vedea, de exemplu, că într-un singur minut se pot imprima sau copia 32 de pagini în format alb-negru sau 31 dacă se mai adaugă şi pete de culoare. În cazul fotografiilor, situația se mai „lungeşte", însă merită. Rezoluția de imprimare este de 1200 dpi, cea a scanerului atinge valoarea de 4800 dpi, însă prin interpolare se poate urca până la 19200 dpi.

Dacă preferați munca în echipă, HP Photosmart C6180 dispune şi de un modul wireless Wi-Fi prin intermediul căruia se poate obține accesul la o rețea wireless de calculatoare.

- **Ofertant:** HP Interactive Center, **Telefon:** 021-222.20.72,
- **Preț:** 269 euro (fără TVA)

Logitech Z-10 Interactive Speaker System

Un nou concept şi în această zonă

De cele mai multe ori, un sistem de boxe, indiferent în ce formă sau combinație s-ar afla, nu este primul element cu care să-ți impresionezi prietenii. Aici vorbim totuşi de sisteme de sunet mai mici ca dimensiuni şi nu foarte puternice ca număr de wați. În cele mai multe cazuri, astfel de „kit-uri" audio îşi au locul bine meritat chiar pe birourile noastre, aranjate sau poziționate în fel şi chip, după gradul de interes acordat de fiecare. Însă birourile, măsuțele sau diverşii suporți pe care ne ținem PC-urile sunt de obicei foarte populate şi cu alte lucruri, aşa că spațiul este la mare preț. În acest caz, cei de la Logitech au venit în întâmpinarea noastră cu un nou concept al sistemelor audio de birou de tip 2.0. Noile Z-10 sunt întrutotul revoluționare atât datorită elementelor de design, cât şi dotărilor tehnice. Astfel, unul dintre sateliți dispune de un sistem de butoane de tip touch-sensitive. Printr-o simplă atingere a acestora, se pot controla foarte elegant volumul, tonalitatea sunetului şi interpretul sau melodia pe care o ascultați. Toate acest modificări sunt susținute şi grafic, prin intermediul unui display aflat în imediata vecinătate. Noutățile nu se opresc aici, iar pentru a profita din plin de acestea, este nevoie să instalați pe PC o aplicație dedicată acestui set de boxe. Diversele informații afişate pe ecran, comenzile date de utilizator şi sunetul propriu-zis sunt transmise digital, prin intermediul unui cablu USB. În acest fel, calitatea audiției este una foarte bună, fără „intervenții" nedorite, cum se întâmpla în cazul plăcilor de sunet clasice. În plus, nici nu mai este nevoie de montarea unor fire suplimentare. Ca şi în cazul sistemelor audio profesionale, amplificatorul încorporat se ocupă şi de separarea frecvențelor, astfel că sunetele „înalte" sunt trimise doar către tweeter-e, în timp ce başii sau frecvențele joase sunt



direcționate către celelalte difuzoare. Pentru că la un moment dat situația o cere, Logitech Z-10 vă pune la dispoziție un conector de ieşire pentru căşti şi încă unul de tip input, pentru conectarea sistemului audio la o sursă de semnal analogic.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92, **Preț:** 612 lei

Epson P-5000 Multimedia Storage Viewer

Un backup necesar

Trebuie să recunosc că vizualizarea fotografiilor pe un ecran de 1-2 ţoli este o adevărată crimă. Sincer să fiu, ca posesor de cameră foto digitală, am fost pus în situaţia de a arăta şi celorlalţi pozele măreţe pe care le făcusem cu ceva timp în urmă. Aşa că a trebuit să îi chinui să poată să zărească ceva pe display-ul aparatului. Se vedea ce şi cum, se înţelegea ceva din pozele respective, însă o sumedenie de „detalii" erau pierdute din vedere. De PC nici nu se punea problema, aşa că, pe moment, părerile erau împărţite. Situaţia ar fi fost altfel dacă aş fi avut la îndemână un Photo Viewer ca cel de la Epson. Luam frumuşel cardul de memorie, îl ataşam aici şi pozele puteau fi urmărite în toată splendoarea lor pe ecranul acestuia de 4 ţoli. Este soluţia ideală de a le arăta şi celorlalţi pozele sau pentru a stoca fotografii, mai ales că spaţiul pe cardul camerei mele nu este chiar foarte mare. În consecinţă, Epson P-5000 pune la bătaie 80 GB numai buni de pus fotografii, filmuleţe şi melodii. Da, filmuleţe. Dacă tot eşti în drumeţii şi afară e o vreme posomorâtă, poţi sta liniştit să urmăreşti un film sau să asculţi muzică. P-5000 ştie să ruleze majoritatea tipurilor de fişiere ce sunt codate de la MPEG1 şi 2 la DivX sau MPEG4. Totul se va vedea foarte bine şi cursiv, atât timp cât respectivul clip nu depăşeşte 720 x 576 pixeli în rezoluţie. În ceea ce priveşte muzica, nu avem de ce să ne batem capul. Formate ca MP3, AAC sau WMA sunt la ordinea zilei. După caz, vizualizarea fotografiilor sau a filmelor se poate face atât pe ecranul TFT din dotare, cât şi pe TV. Prezenţa unui conector audio/video poate facilita acest lucru. De asemenea, nici portul USB 2.0 nu trebuie ignorat. La urma urmei, face parte din categoria conectorilor importanţi, ba mai mult, dispune şi de suport pentru conectarea la diverse dispozitive de imprimare ce ştiu să discute în „limbajul" PictBridge.

- **Ofertant:** Partenerii Epson,
- **Telefon:** N/A, ▸ **Preţ:** 2.379 lei



DFI LanParty UT ICFX3200-T2R/G

Baza tuturor plăcilor

Această placă de bază mi-a atras atenţia datorită unui lucru foarte interesant. Deşi dispune de un socket LGA 775 în care pot fi montate o gamă foarte variată de specii de procesoare Intel cu unul sau mai multe core-uri, chipset-ul acestei plăci de bază este nimeni altul decât RD600. Cunoscut şi sub numele de CrossFire Xpress 3200, acest chipset produs de ATI/AMD oferă cu plăcere suportul necesar procesoarelor Intel pentru tehnologia CrossFire. Cum plăcile de bază DFI se adresează în general iubitorilor de performanţe extreme, nici nu e de mirare de ce s-a apelat la această combinaţie. De-a lungul vremii, s-a constatat că acest chipset poate oferi acel spor de performanţă pe care nici cei de la NVIDIA sau chiar cei de la Intel încă nu au reuşit să îl ofere. În orice caz, istoria lui este foarte complicată şi nu e cazul să o punem acum pe masa discuţiilor, de aceea am să continui cu ceea ce vă poate oferi această placă de bază. În primul rând, avem în BIOS o sumedenie de opţiuni avansate de overclocking atât pentru procesor, cât şi pentru memorii, o gaşcă întreagă de senzori de monitorizare. Modulul audio „Karajan" vă pune la dispoziţie şase conectori jack pentru orice fel de manifestare sonoră. Partea de reţelistică este şi ea dublată de două chipset-uri Marvell, însă doar „meseriaşii" pot scoate untul din ele cu rate de conectare de ordinul gigabiţilor. Tot la superlativ putem vorbi şi de numărul de hard diskuri SATA pe care le poate „duce" fără probleme. Dacă ar fi să luăm la întrebări SouthBridge-ul ATI SB600, obţinem un număr de patru porturi, la care mai adăugăm încă patru cu dedicaţie din partea naşului Promise PDC40719. Din toată petrecerea asta de HDD-uri nu pot decât să iasă câte un RAID 0, un RAID 1, ori 0+1, ba chiar şi un RAID 5. Există o listă enormă de specificaţii, iar numărul conectorilor audio, USB-uri etc. este foarte mare. Aşadar, dacă vreţi să puneţi la bătaie o staţie de lucru serioasă şi performantă, DFI LanParty UT ICFX3200-T2R/G pare a fi o alegere inteligentă.



- **Ofertant:** Torent Computers,
- **Telefon:** 0241-83.18.20, ▸ **Preţ:** 809 lei

LG GBW-H10N

În sfârşit, Mr. Blue

Acum câţiva anişori, ne uitam şocaţi la primele unităţi reinscriptibile de discuri DVD. Era ceva extraordinar în comparaţie cu banalele CD-uri. Ei bine, am ajuns astăzi să ne uităm, ce-i drept, poate nu la fel de uimiţi, dar destul de impresionaţi, la o nouă schimbare de generaţii. Nevoia tot mai mare de a stoca date a împins producătorii către noi limite. Aşadar, cu modelul GBW-H10N de la LG deschidem un nou capitol în ceea ce înseamnă discurile de plastic, şi-anume, discurile Blu-ray. Pe scurt noul „BD" va sta la baza stocării şi redării de conţinut video HD. Dacă pe un disc single-layer se pot aşterne doar 25 GB de informaţie, pe un disc dual-layer această cantitate de stocare se dublează. Spre deosebire de unităţile clasice CD/DVD, care folosesc raze laser roşii pentru a citi şi a scrie date, în cazul discurilor BD se foloseşte o rază laser albastru-violet. Diferenţa majoră este dată de lungimea de undă mult mai scurtă decât în cazul unităţilor DVD. Totodată, această tehnologie este compatibilă şi cu discurile DVD sau CD. Aşadar, unitatea LG GBW-H10N poate atinge o rată de scriere de 4x în cazul discurilor BD-R şi de 2x în cazul celor BD-RE. În ceea ce priveşte discurile DVD, putem vorbi de valori de 12x la discurile DVD+/-R şi de doar 4x în cazul discurilor DVD+/-RW. La capitolul timp de acces, întâlnim valori de 170-180 ms în funcţie de tipul de disc folosit. Pentru a preveni eventualele erori de tip underrun, unitatea dispune de un buffer de 4 MB de memorie.



- **Ofertant:** Partenerii Asesoft Distribution,
- **Telefon:** N/A, ▸ **Preţ:** 2.581 lei

Panasonic DMP-BD10
Gata pentru noul pas?

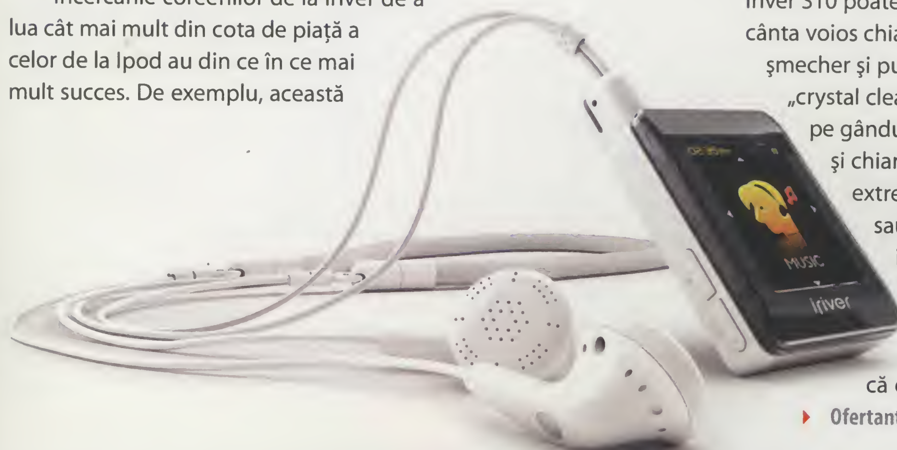


DMP-BD10 este primul model de player stand-alone de conţinut de mare definiţie de pe discuri Blu-ray de la Panasonic. Cu ajutorul acestui nou format se poate reda conţinut HD 720p, 1080i şi 1080p. Acest player are în dotare absolut tot arsenalul de accesorii şi conectori pentru a putea fi integrat fără probleme într-un sistem Home Cinema. În consecinţă, pentru a trimite imaginea către un ecran HD se poate apela la standardul HDMI. Acesta este îmbrăţişat de tot mai mulţi producători de astfel de device-uri audio-video. În ceea ce priveşte sunetul, aici ni se pun la dispoziţie o sumedenie de conectori, de la cei clasici analogici şi terminând cu cei pentru transmiterea de semnal audio digital. Fără nici cea mai mică problemă, efectul de surround este automat creat datorită formatului Dolby Digital Plus. Pentru a valorifica la maximum acest lucru, vă recomand un sistem audio 7.1. Cine a mai avut ocazia să butoneze un DVD player se va descurca de minune şi cu controlul lui DMP-BD10. În orice caz, telecomanda e baza, deoarece cu ajutorul ei se pot opera toţi parametrii dispozitivului. Cei care nu au deja în dotare un player DVD nu trebuie să se îngrijoreze. Panasonic DMP-BD10 are posibilitatea de a reda şi conţinut audio-video atât de pe CD-uri, cât şi de pe DVD-uri. În orice caz, discurile Blu-ray vor răsuci multe minţi pentru că în sfârşit încep să se schimbe vremurile şi în ceea ce priveşte televiziunea viitorului.

▸ **Ofertant:** Panasonic România, ▸ **Telefon:** 021-224.41.94, ▸ **Preţ:** 5.589 lei

iriver S10
Noi dimensiuni ale sunetului

Încercările coreenilor de la iriver de a lua cât mai mult din cota de piaţă a celor de la Ipod au din ce în ce mai mult succes. De exemplu, această bijuterie S10 se vrea a fi răspunsul la noua generaţie iPod Shuffle. Dacă la capacitatea de stocare nu prea avem ce comenta pentru că vorbim de 1 GB de muzică, putem să ne legăm de suportul acumulatorilor. iriver S10 poate funcţiona până la 7-8 ore, în timp ce competiţia poate cânta voios chiar şi 10 ore. De partea cealaltă însă, cine e cel mai şmecher şi pune la bătaie un display color de tip OLED şi un sunet „crystal clear"? Da, v-aţi prins. Eu l-aş alege pe acesta fără să stau pe gânduri. Pot să văd ce melodii am prin el, este mult mai mic şi chiar mult mai uşor. Ca playlist, conţinutul poate să fie extrem de divers. Nu contează că sunt MP3-uri, WMA-uri sau OGG-uri, toate merg ca unse. Nici radioul nu e de ignorat. Vrei să auzi o ştire, o dedicaţie, treci pe FM şi te-ai pus la curent. Playerul nu este însoţit de prea multe accesorii, pentru că nici nu prea are nevoie. E suficient să îl legi la gât şi nici nu îţi vei da seama că există.

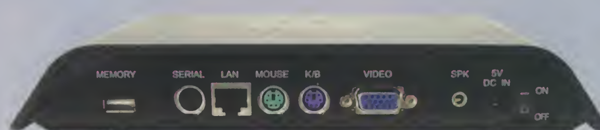


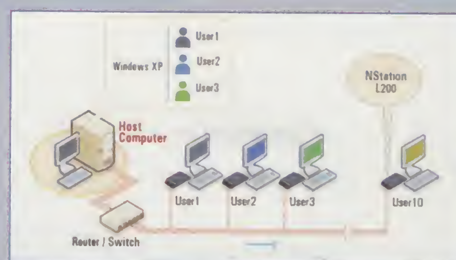
▸ **Ofertant:** Skin, Telefon: 021-316.82.00, ▸ **Preţ:** 340 lei

NComputing Office NStation L200
Un PC, mai mulţi utilizatori

Ştiu că sunt ciudat, dar cu soluţia NStation L200 de la NComputing acest lucru devine posibil, mai ales că toţi utilizatorii pot lucra pe respectivul PC în acelaşi timp. Cine a mai avut posibilitatea de a lucra pe un alt PC prin intermediul unui serviciu de tip „remote connection" îşi poate da seama despre ce este vorba. Deosebirea dintre soluţiile clasice şi cea de faţă este că pot fi conectaţi până la 10 utilizatori în acelaşi timp, care pot lucra separat pe aceleaşi aplicaţii instalate pe acel PC şi nu necesită folosirea celui de-al doilea PC doar pentru a ţine în picioare interfaţa. NStation L200 nu face nimic altceva decât să ţină acea interfaţă, să ofere conectivitatea standard a unui PC (monitor, tastatură, mouse, reţea etc.), nu face zgomot şi este extrem de portabil. Folosind protocolul TCP/Ip, nici nu este necesar ca PC-ul gazdă să fie în camera respectivă. El poate fi într-o altă cameră, la un alt etaj sau chiar pe un alt continent. În acest fel, costurile sunt mult mai mici, deoarece e vorba doar de un PC cu o cantitate de memorie îndestulătoare şi de eventuale licenţe pentru aplicaţiile instalate. Interfaţa oferită utilizatorilor de NStation L200 poate avea o rezoluţie maximă de 1280x1024 şi poate lucra în doar 16 biţi de culoare, aproximativ 65 de mii de culori. În condiţiile în care acest gen de soluţie este destinată în special lucrului de tip office, aceste caracteristici sunt suficiente. De exemplu, pentru a lucra normal 4-5 utilizatori, este nevoie de un PC cu un procesor la 3 GHz şi o cantitate de memorie de 1024 MB. Aplicaţia necesară pentru folosirea acestui gen de echipamente este destul de simplu de utilizat şi pune la dispoziţie un pachet întreg de opţiuni şi setări pentru fiecare utilizator în parte.







▸ **Ofertant:** Procer Company, ▸ **Telefon:** N/A, ▸ **Preţ:** 1.021 lei



Simfonii de primăvară

Cum stăteam şi mă uitam la aceste punctuleţe negre afişate foarte contrastant pe dragul meu monitor încercând să realizez o introducere interesantă, brusc mi-am adus aminte de începuturile sunetului redat de PC. Chiar dacă nu vă vine să credeţi, a existat şi aşa ceva şi, acum e momentul să fiţi uimiţi, nu seamănă deloc cu ce se „aude" astăzi. Bip, bip, bip, bip, cam ăsta era efectul de „surround" generat cu foarte mare migală de acel mic difuzor lipit de marginile carcasei. Eh, cei norocoşi sau cu foarte muţi bani alegeau variantele cu „buzz", care tot aceleaşi sunete generau, însă erau puţin mai mari decât o baterie de ceas AG5. În fine, aceste detalii nu au împiedicat niciodată programatorii de jocuri sau de alte aplicaţii să genereze cod şi pentru aceste soluţii.

În doar câţiva ani, transformarea a fost uluitoare. Probabil că unii s-au supărat şi au decis că e momentul să facă ceva. Rezultatele sunt extrem de vizibile, mai ales că în momentul de faţă se discută foarte mult despre multimedioficarea (wau) fiecărei locuinţe. În lupta pentru supremaţie, fiecare producător mai serios a introdus pe piaţă propriile soluţii pentru acest segment. Astfel, suntem martorii unui amalgam de standarde şi tehnologii în materie de divertisment audio. Momentan, foarte muţi producători de echipamente audio încearcă să creeze echipamente certificate THX. Această nominalizare THX este extrem de importantă. În urmă cu doar câţiva ani, această „marcă" se referea doar la sistemele audio instalate în cinematografe, săli de teatru etc., acolo unde fidelitatea sunetului trebuia să atingă cote maxime. Acum, cu această expansiune a cinematografului de acasă, se încearcă introducerea de astfel de echipamente audio excepţionale şi în această zonă. După cum este de aşteptat, permisiunea de a pune logo-ul THX pe un sistem audio, video sau home cinema nu se obţine chiar uşor. Standardul este destul de bine pus la punct aşa că puteţi să aveţi încredere în acest simbol. Mai nou, există tentative de certificare a unor echipamente audio destinate autoturismelor. Altfel e viaţa la volan într-o maşină cu asemenea dotări. Nu ştiu de ce, dar am impresia că mai fericiţi sunt ceilalţi pasageri. Ecrane LCD montate în tetiere sau în bord, filme de calitate, sunet excelent, tapiţerie din piele, loc generos pentru picioare... pe cine mai interesează localităţile prin care treci? În orice caz, viaţa capătă o nouă conotaţie atunci când eşti înconjurat de sunet şi imagine de calitate.

Pentru că încă mai sunt persoane care îl aşteaptă pe Moş Crăciun să vină şi să le aducă astfel de cadouri, ei bine mă voi orienta către ceilalţi, care nu mai au răbdare şi au în plan upgrad-area propriilor lor sisteme audio cât mai rapid. Aşadar, m-am luat la trântă cu câteva sisteme audio 5.1, adică şase canale audio puse şi legate în aşa fel încât să ne ofere senzaţia de surround. Cu această ocazie, am pus puţintel mai mult accentul pe partea de fidelitate. Oricât de mult mi-ar plăcea să-mi relaxez mai tot timpul vecinii cu varii creaţii semnate de cei de la Rammstein, completaţi consistent cu elogii din categoria Armin van Buuren, trebuie să fiu puţin egoist şi să-mi scald din când în când urechile personale şi într-o atmosferă romantică, aproape cristalină. Într-o mare măsură, acest lucru s-a şi întâmplat, graţie sistemelor testate. Nota de performanţă a avut o pondere de 90 de procente din cea finală, în timp ce restul de 10% au fost acordate în funcţie de dotările suplimentare. Testarea sistemelor audio s-a făcut pe un PC dotat cu o placă de sunet Creative Audigy 2 Platinum, iar „orchestra" a fost compusă din fişiere audio codate la diferite bitrate-uri, DVD-uri cu track-uri audio „ca la mama acasă", scene foarte incendiare din câteva filme şi, cireaşa de pe tort, câteva joculeţe: COD2, Colin McRae Rally şi un Splinter Cell. Audiţie excelentă!

■ **BogdanS**

#1 Logitech **Z-5500 Digital**



Este al doilea an consecutiv când un produs marca Logitech ocupă o poziţie fruntaşă la acest capitol. Deşi tehnologii ca THX, DTS, Dolby Digital sunt la degetul său mic, competiţia încă nu dispune de ele. Un element care diferenţiază acest sistem audio 5.1 este puterea. Nu mai puţin de 505 waţi pot fi dezlănţuiţi doar printr-o simplă apăsare de buton. Mici „imperfecţiuni" pot fi sesizate la capitolul redare a frecvenţelor în plaja de medii. În cazul în care simţiţi această „lipsă", ea poate fi corectată cu ajutorul egalizatorului plăcii de sunet.



Specificaţii:
Putere RMS (Waţi): 505
Răspuns în frecvenţă (declarat): 33Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 82,51, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers , Preţ: 1390 lei

#2 Altec Lansing **FX 5051**



Specificaţii:
Putere RMS (Waţi): 89
Răspuns în frecvenţă (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 81,33, Skin , Preţ: 732 lei

#3 Microlab **X23**



Specificaţii:
Putere RMS (Waţi): 99
Răspuns în frecvenţă (declarat): 30Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 78,24, Ofertant: Torent Computers, Preţ: 329 lei

#4 Logitech **X-540**



Specificaţii:
Putere RMS (Waţi): 70
Răspuns în frecvenţă (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA, Nota LEVEL: 78,2, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers , Preţ: 399 lei

Loc	1	2	3	4	5
Denumire	Logitech Z-5500 Digital	Altec Lansing FX 5051	Microlab X23	Logitech X-540	Creative Inspire T6100
Ofertant	ProCA Romania UltraPRO Computers	Skin	Torent Computers	ProCA Romania UltraPRO Computers	Romsoft
Telefon	021-3238200 / 031-4022292	021-3168200	0241-831820	021-3238200 / 031-4022292	021-2240333
Preţ lei cu TVA	1390	732	329	399	294
Ieşire analogică pentru căşti	DA	DA	NU	DA	DA
Nr. intrări analogice auxiliare	2	1	1	0	0
Intrare SP/DIF coaxial	DA	NU	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	DA	NU	NU	NU	NU
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	DA
Jack-Jack	DA	DA	NU	DA	NU
Jack-RCA	NU	NU	DA	NU	NU
RCA-RCA	NU	NU	NU	NU	NU
Adaptor Jack	NU	NU	DA	NU	NU
Putere RMS (W)	505	89	99	70	76
Răspuns în frecvenţă declarat	33Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz	30Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz
Control volum general	DA	DA	DA	DA	DA
Control Volum Sateliţi	DA	DA	DA	NU	NU
Control volum subwoofer	DA	DA	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	DA	NU	NU	NU
Balans	NU	NU	DA	NU	NU
Funcţie Mute	DA	NU	DA	NU	NU
Selectarea intrărilor	DA	NU	DA	NU	NU
Telecomandă	DA	DA	DA	DA	NU
Puncte suplimentare	10	8	8	8	7
Material sateliţi	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn
Afişaj LCD	DA	NU	DA	NU	NU
Notă Audiţie Filme	9	9	9	8	9
Notă Audiţie Muzică	8	8	8	9	8
Notă Audiţie Jocuri	9	9	8	8	8
Nota Audiţie Vol. Mare	8	8	7	8	6
Notă Calitatea Construcţiei	9	9	9	9	9
Notă Design	8	9	8	8	9
Rezultate					
Nota Finală Dotare	55.56	34.81	44.43	28.28	23.10
Nota Finală Performanţă	85.50	86.50	82.00	83.75	81.25
Nota LEVEL	**82.51**	**81.33**	**78.24**	**78.20**	**75.43**

#5 Creative **Inspire T6100**



Specificații:
Putere RMS (Wați): 76
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: NU
Nota LEVEL: 75,43, Ofertant: Romsoft , Preț: 294 lei

#6 Genius **SW-HF5.1 5000**



Specificații:
Putere RMS (Wați): 150
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 74,76, Ofertant: ProCA Romania / UltraPRO Computers , Preț: 399 lei

#7 Hercules **XPS 5.1 70**



Specificații:
Putere RMS (Wați): 70
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 69,58, Ofertant: UbiSoft Romania, Preț: 240 lei

#8 Gembird **WCS-YF300**



Specificații:
Putere RMS (Wați): 105
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 64,67, Ofertant: Everit Grup, Preț: 358 lei

#9 Altec Lansing **VS3251**



Specificații:
Putere RMS (Wați): Skin
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 17 Khz
Telecomandă: DA
Nota LEVEL: 60,37, Ofertant: Skin , Preț: 249 lei

#10 Labtec **arena 685**



Specificații:
Putere RMS (Wați): 53
Răspuns în frecvență (declarat): 40Hz ~ 20 Khz
Telecomandă: Nu
Nota LEVEL: 51,35, Ofertant: ProCA Romania, Preț: 241 lei

Loc	6	7	8	9	10
Denumire	Genius SW-HF5.1 5000	Hercules XPS 5.1 70	Gembird WCS-YF300	Altec Lansing VS3251	Labtec arena 685
Ofertant	ProCA Romania UltraPRO Comp. / Romsoft	UbiSoft Romania	Everit Grup	Skin	ProCA Romania
Telefon	021-3238200 / 031-4022292 / 021-2240333	0215690600	021-4103466	021-3168200	021-3238200
Preț lwi cu TVA	399	240	358	249	241
Ieșire analogică pentru căști	NU	DA	NU	DA	NU
Nr. intrări analogice auxiliare	3	0	1	1	0
Intrare SP/DIF coaxial	NU	NU	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	NU	NU	NU	NU	NU
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	NU
Jack-Jack	NU	DA	NU	DA	DA
Jack-RCA	DA	NU	NU	NU	NU
RCA-RCA	DA	NU	DA	NU	NU
Adaptor Jack	DA	NU	NU	NU	NU
Putere RMS (W)	150	70	105	70	53
Răspuns în frecvență declarat	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 17 Khz	40Hz ~ 20 Khz
Control volum general	DA	DA	DA	DA	DA
Control volum sateliți	DA	NU	DA	DA	NU
Control volum subwoofer	DA	DA	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	NU	NU	NU	NU
Balans	NU	NU	NU	NU	NU
Funcție Mute	DA	NU	DA	DA	NU
Selectarea intrărilor	DA	NU	DA	DA	NU
Telecomandă	DA	NU	DA	DA	NU
Puncte suplimentare	8	7	7	7	3
Material sateliți	Lemn	Plastic	Plastic	Plastic	Plastic
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	NU	NU	DA	NU	NU
Notă Audiție Filme	8	8	7	7	4
Notă Audiție Muzică	7	7	6	6	5
Notă Audiție Jocuri	8	7	7	7	5
Notă Auditie Vol. Mare	8	7	6	5	5
Notă Calitatea Construcției	8	8	7	7	8
Notă Design	8	8	8	5	6
Rezultate					
Nota Finală Dotare	43.32	23.04	39.24	38.91	16.21
Nota Finala Performanță	78.25	74.75	67.50	62.75	55.25
Nota LEVEL	**74.76**	**69.58**	**64.67**	**60.37**	**51.35**



Apple iPhone

Utilizarea unui telefon care nu are în dotare o tastatură „clasică" este ca o jucă de copii. Apple iPhone, mult aşteptatul device ce întruneşte funcţiile unui telefon mobil, MP3 player şi PDA are un design deosebit. Toate funcţiile acestuia pot fi accesate mult mai simplu prin intermediul ecranului său sensibil la atingere. În funcţie de preferinţele muzicale ale posesorului, este disponibil în două versiuni, cu 4, respectiv 8 GB spaţiu de stocare. Datorită ecranului său „imens" şi posibilităţii de conectare wireless, se poate naviga în condiţii optime pe internet sau se pot accesa diverse aplicaţii. Ca sistem de operare, are Mac OS X v10.4, ce este însoţit de o sumedenie de alte aplicaţii utile. Camera foto încorporată dispune de un senzor de 2 megapixeli şi cu aceasta puteţi obţine fotografii la rezoluţii maxime de 1600 x 1200 pixeli. Un mare dezavantaj al său este legat de preţul de achiziţionare, însă cine nu dispune încă de un iPod se poate orienta spre acest Apple iPhone.

Specificaţii Apple iPhone

Reţele:	GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, Bluetooth, USB 2.0, Wi-Fi 802.11 b/g
Dimensiuni:	115 x 61 x 11 mm
Greutate:	135 g
Display1:	TFT – 16 milioane culori, 320 x 480 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, M4A, eACC+
Suport Java:	N/A
Radio FM inclus:	NU
Jocuri incluse:	NU
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	maximum 5 ore

LG Shine

După tot vuietul creat de seria Chocolate a celor de la LG, producătorii coreeni au decis să meargă mai departe. Noul model Shine vine pe piaţă cu un design nou, mai „fioros", cu o carcasă ce imită foarte bine metalul. Pentru persoanele care obişnuiesc să-şi admire înfăţişarea, producătorii au inclus un ecran TFT cu efect de oglindă. Cantitatea de memorie internă este în jur de 45 MB, ea putând fi extinsă cu ajutorul cardurilor de memorie microSD. Printre cele mai utilizate opţiuni ar putea fi şi camera foto de 2 megapixeli, pe care, mai nou, orice telefon de ultimă generaţie încearcă să o includă.

Dimensiuni: 98 x 51 x 14 mm
Greutate: 115 g
Display1: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: N/A
Talk time: N/A



Asus P735



Deşi sunt mai cunoscuţi pe piaţa noastră pentru diverse componente pentru PC, cei de la Asus au în portofoliu şi câteva terminale GSM. Printre cele mai recente modele se numără şi P735, care se vrea a fi un device mult mai avansat decât un simplu telefon. P735 dispune şi de un procesor Intel Xscale ce rulează la frecvenţa de 520 MHz, de 64 MB de memorie SDRAM şi de 256 MB Nand Flash. Având asemenea caracteristici, ar fi fost chiar păcat dacă nu ar fi inclus şi funcţiile unui Pocket PC: aplicaţii Office (Word, Excel, Power Point etc.), aplicaţii pentru vizualizarea de fotografii şi, de ce nu, redarea de materiale audio-video. Accesul la internet se poate realiza fie prin 3G, fie printr-o metodă mai ieftină folosind reţelele Wi-Fi.

Dimensiuni: 109 x 59 x 19mm
Greutate: 143 g
Display: TFT – touchscreen - 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh
Stand-by: N/A
Talk time: N/A

BogdanS

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Câte rase noi au fost introduse în World of Warcraft: The Burning Crusade?

a. 1 ■
b. 3 ■
c. 2 ■



Răspunsul îl găseşti în articolul despre World of Warcraft: The Burning Crusade din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2007.

Câştigătorii lunii ianuarie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman 10TH Anniversary a fost câştigat de Polcov Nicu Sorin din Sighet.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele de 20 de pachete trial de 14 zile au fost câştigate de către următorii participanţi:, Niscoveanu Camelia Ramona din Coteşti, Puiu Costin Bruno din Câmpulung-Muscel, Trăilă Leonard Alexandru din Roşiorii de Vede, Grama Dan Marius din Făgăraş, Candidatu Cristian din Alexandria, Comloşan Ciprian din Timişoara, Dolhescu Andrei din Târgu Neamţ, Login Răzvan din Bucureşti, Tincoi Remi din Băbeni, Vodă Sabin Alin din Iernut, Jacota Radu Cristian din Vaslui, Răduna Elvis din Târgu Jiu, Tioc Sergiu Andrei din Hunedoara, Anastase Cătălin din Galaţi, Caluşi Marius Decebal din Brăila, Szentesi Robert din Cluj-Napoca, Păduraru Ioan din Poiana Teiului, Tudorache Bogdan din Bucureşti, Bordeanu Marius Dumitru din Braşov şi Bucătaru Răzvan Ionuţ din Podu-Iloaiei.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul The Battle for Middle Earth: Rise of the Witch-King a fost câştigat de către Neacşu Claudiu din Craiova.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules,** Trabajko Gabriel Valeriu din Timişoara a câştigat un sistem de boxe Hercules XPS 200 Classic V2.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul United 93: Fadgjas Tibor din Sfântu Gheorghe, Borlan Tudor din Bucureşti, Bonciu Radu din Bucureşti, Vedean Dan din Turda şi Stoica Ana Maria din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu **Star Print**, Popa Dan din Bucureşti a câştigat o cameră foto digitală BenQ.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.
Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



StripCreator

Un site pentru maniacii benzilor desenate, acesta vă lasă să vă creați propria scenă folosind elemente predefinite. E o modalitate excepțională de pierdere a timpului, mai ales când aveți ceva urgent de făcut. Mai mult, creațiile voastre pot fi împărtășite cu toți cei a căror impresie contează.

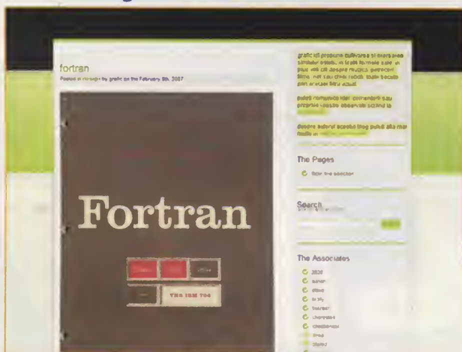
www.stripcreator.com



Grafic

„grafic isi propune cultivarea si exersarea simțului estetic în toate formele sale. în plus veți citi despre muzică, petreceri, filme, net sau chiar roboți, toate trecute prin același filtru vizual." Şi chiar reuşeşte. Colecția de poze este impresionantă, iar asociații au contribuții foarte interesante. Aruncați şi voi o privire.

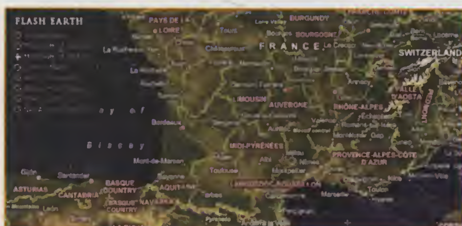
grafic.lucianmarin.ro



Flashearth

Dacă încă vă căutați casa pe Google Earth şi nu o găsiți, acest site vă oferă mai multe moduri de a observa Pământul de la diferite înălțimi, folosind majoritatea site-urilor care au astfel de fotografii din spațiu sau aeriene. Este vorba despre Microsoft, Yahoo! Maps, Ask.com, OpenLayers sau Nasa.com. Poate, cine ştie, pe una dintre ele veți vedea şi găinile din curte.

www.flashearth.com



Miss Potter

După ce au jucat împreună în comedioara Down with Love, Renée Zellweger şi Ewan McGregor, actorul care la 25 de ani făcea un excelent rol în Trainspotting, se reîntâlnesc pentru a aduce pe marile ecrane povestea scriitoarei britanice Beatrix Potter. Este un fapt obişnuit ca filmele inspirate din realitate să ne încânte cu un scenariu captivant şi mai ales credibil. Prezența unor actori precum Ewan McGregor nu face decât să contribuie la punerea în scenă şi în unele cazuri să atragă atenția asupra unui film. Eu unul nu am auzit în viața mea de Beatrix Potter şi nici de Peter Rabbit, cel mai cunoscut personaj creat de scriitoare. Şi după ce mi-am pierdut o oră şi jumătate sperând că nu acesta va fi momentul în care îl voi vedea pe domnul McGregor într-un film mediocru, nu am rămas decât cu un singur lucru. Speranța că la un moment dat în viață voi fi cel care va şti răspunsul la întrebarea de un milion de dolari: cine l-a creat pe urecheatul Peter.

Filmul începe cu momentul în care domnişoara Potter reuşeşte să găsească o editură care să vadă în îndrăgiții ei iepuraşi un posibil subiect al unei cărți pentru copii. Bineînțeles că personajul lui Ewan McGregor, Norman Warne, ajunge să îngrijească prima ediție „Peter Rabbit" şi după scurt timp autoarea cărții. Problema apare când băiatul propune şi toată lumea este de acord, mai puțin părinții fetei. Ce am învățat până acum? Că nu întotdeauna producătorii şi regizorii sunt inspirați în alegerea unei biografii sau a unui eveniment care să stea la baza unui film. Sau poate motivul insuccesului în acest caz este faptul că cel mai tare film semnat de regizorul Chris Noonan este Babe? De fapt, nici nu vreau să ştiu.







■ **Rzarectha**

Pan's Labyrinth



Războiul şi mariajul mamei sale cu un căpitan fascist se dovedesc a fi insuportabile pentru Ofelia, eroina noului film de sub bagheta lui Gullermo del Toro, ce îmbină într-un mod unic magia poveştilor cu realitatea crudă a celui de-Al Doilea Război Mondial. Suntem în anul 1944, undeva în nordul Spaniei, pe un tărâm al imaginaţiei care în mâinile lui del Toro se transformă într-o luptă aprigă între rezistenţa locală şi armată, pe fondul războiului civil.

Ofelia (Ivana Baquero) are 11 ani, visează, ca orice fetiţă la vârsta ei, cai verzi pe pereţi şi citeşte cât e ziulica de lungă poveşti cu zâne, licurici şi feţi frumoşi. Cu toate acestea, este încăpăţânată şi extrem de protectoare cu mama ei gravidă, Carmen (Adriana Gil), pe care o însoţeşte într-o lungă călătorie, la finele căreia îl va întâlni pe noul ei soţ, Căpitanul (Sergi Lopez). La un moment dat, un incident forţează convoiul să oprească în mijlocul pădurii, lângă o statuie străveche, şi marchează întâlnirea dintre Ofelia şi o insectă ciudată, parte greiere, parte băţ. Ajunşi în cele din urmă la moara ce serveşte drept bază de operaţiuni pentru grupul armat condus de Căpitan, curiozitatea o face să descopere o construcţie deosebită, un labirint construit cu mult timp în urmă de nu-se-ştie-cine. Este avertizată să nu se aventureze în el, deoarece riscă să se piardă, însă bineînţeles că nu ascultă sfatul şi astfel întâlneşte o creatură a pădurii, ce trăieşte în centrul labirintului. Ciudăţenia o convinge pe Ofelia că este o prinţesă de pe un alt tărâm, iar ca să se întoarcă la părinţii care îi duc dorul, trebuie să îndeplinească trei sarcini înainte ca luna să se schimbe.



del Toro a creat o realitate alternativă, în care pericolul este constant, iar fantezia şi realitatea sunt deopotrivă posibile. Este terifiant modul în care forţele răului şi ale binelui luptă la suprafaţa pământului, inconştiente că undeva în adâncuri se desfăşoară un conflict similar, iar Ofelia este prinsă la mijloc, făcându-le amândoura faţă cu curaj. Chiar dacă se joacă cu magia şi fantezia, emoţiile pe care le stârneşte sunt incredibil de reale, iar moartea este posibilă în fiecare dintre cele două lumi, însoţind fiecare personaj în parte de la un capăt la celălalt al poveştii. Cu ajutorul metaforelor, del Toro a creat cu succes acest sentiment, oferindu-ne o lecţie de moralitate, Pan's Labyrinth fiind un film magnific cu multe hopuri, dar unul care îţi merge direct la inimă şi o străpunge, plecând cu ea.



■ KiMO

Little Fish
Ia-o de la capat



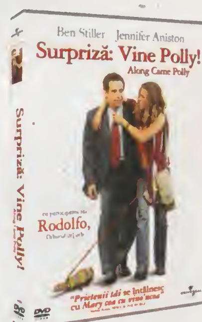
An: 2005
Regia: Rowan Woods
Gen: Drama
Distribuţie: Cate Blanchett, Martin Henderson, Sam Neill, Hugo Weaving
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS INTERNATIONAL

Shakespeare in Love



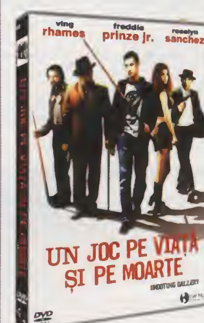
An: 1998
Regia: John Madden
Gen: Comedie, Istoric, Drama, Romantic
Distribuţie: Joseph Fiennes, Gwyneth Paltrow, Geoffrey Rush, Judi Dench, Simon Callow
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Along Came Polly
Surpriza: Vine Polly!



An: 2004
Regia: John Hamburg
Gen: Comedie, Romantic
Distribuţie: Ben Stiller, Jennifer Aniston, Philip Seymour Hoffman, Debra Messing, Alec Baldwin
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Poolhall Prophets (aka The Shooting Gallery)
Un joc pe viata si pe moarte



An: 2006
Regia: Keoni Waxman
Gen: Comedie, Crima, Mister
Distribuţie: Freddie Prinze Jr., Ving Rhames, Sienna Guillory, Vinnie Jones
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS INTERNATIONAL

Children of Men
Copiii tatălui



An: 2006
Regia: Alfonso Cuarón
Gen: Drama, Thriller, SF
Distribuţie: Clive Owen, Julianne Moore, Michael Caine, Chiwetel Ejiofor, Charlie Hunnam
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-203.96.69

LEVEL 03/07

talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL RECUPERARE DATE	9,98 lei		
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL ianuarie 2007	10 lei		
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Județ*

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 03/07

talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal*

Nume, prenume*

Str.* Nr.* Bl.* Sc.* Ap.*

Localitate* Cod* Județ*

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution



Câștigă un joc FIFA '07

Cine este distribuitorul oficial al jocului Battlestations: Midway?

a. Electronic Arts ☐
b. Eidos Interactive ☐
c. THQ ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Battlestations: Midway din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2007.


Mereu am vrut să fiu un om de zăpadă.
Imagine primită de la Bende István.


Combinaţia perfectă baschetbal şi fotbal. **Imagine trimisă de Harri Mocanu.**


Punerea în scenă este absolut remarcabilă.
Imagine primită de la Cosmin Donald.



O lovitură bine plasată. **Imagine primită de la Roberto Doggy.**


Au băgat şi yoghini în WoW?
Imagine trimisă de Mitza Pârvu.



Decât să merg pe jos acasă... **Imagine trimisă de Dochia Bogdan.**


Din vremurile când tolba nu se inventase. Ţi-am spus să fie la temperatura camerei? **Imagine trimisă de Ciornei Andrei.**

Câştigătorul din acest număr este Harri Mocanu.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Pentru că Akasha este în sesiune la vreo două facultăţi, luaţi exemplu, iar a mea sesiune a fost compromisă, m-am gândit că o reîntâlnire cu Chatroom-ul nu mi-ar strica deloc. Pentru că textele din acest număr nu-mi lasă loc de poveşti, voi fi scurt şi la obiect. Tema pentru numărul viitor este cum nu se poate mai simplă. Cum aţi dori să fie rubrica Chatroom? E-mail-urile merg pe chatroom@level.ro, scrisorile şi berea pe adresa redacţiei.

■ Rzarectha

Chatroom

Mugetare:

Deci aici se presupune că ar trebui să realizez o mugetare. Mda, foarte uşor de zis. Dar asupra cărui lucru să c(m)uget? (Cam dezolant să vrei să faci asta şi să nu ai idei. Sper să îmi vină pe parcurs, altfel voi fi catalogat ca unul care vrea să facă un post în plus. Şi je m'en fiche. Sau nu?)

Asupra zilei de ieri, adică să o povestesc? Nu a fost interesantă. De fapt, am cam pierdut timpul (mai grav este că mă complac în această pierdere de timp) şi o mare parte din noapte, ca de obicei => că am pierdut şi o jumătate din ziua de azi dormind. Important e că am visat. Da, ce poate fi mai frumos decât să visezi? Păcat că au fost vise de plumb.

Asupra unei zile aleatorie de săptămâna trecută? Sau asupra întregii săptămâni? Nu au fost interesante sau aşa mi se pare acum. De fapt, a fost ziua mea, dar am împlinit o vârstă pe care nu simt şi nu vreau să o am [19]. Oare de ce simt asta? (în sfârşit, un subiect de mugetare...). Ca să nu mai vorbesc că am primit cadou un web cam! Ce drag sa fac cu ea? (virtual sex, here I come). (Măcar anul trecut am primit o carte; că încă nu am citit-o, e partea a doua). Ah, da, şi m-am îmbătat. Rău de tot. Însă asta nu înseamnă că e ceva interesant. Oricine o poate face, de ce aş fi eu mai special? Pe nea Vasile îl văd mereu beat. Şi nu mă impresionează, nici măcar negativ.

Asupra faptului că era să rămân corijent la chimie (de fapt, toată clasa) şi să îmi pun întrebări reci şi rigide ca să aflu cum am ajuns în situaţia aia? (Mi se pare absolut firesc că profesorul e de vină, punând note mici. Pe draq, de fapt nu am învăţat nimic tot semestrul şi nu numai la chimie). Nici asta nu e interesant. Şi Mircea Eliade a rămas corijent la matematică. El măcar e Mircea Eliade.

Asupra faptului că nu am voinţa să mă las de fumat? Nici aici nu sunt mai special. Cunosc o multitudine de persoane care încearcă asta. Măcar am un aer grav atunci când fumez.

Asupra faptului ca mi-am făcut cont pe hi5? Mai bine tac.

Asupra faptului că am cam renunţat la jocurile PC? În sfârşit, un lucru de care sunt mândru. Chit că nu am făcut-o de bunăvoie, ci pentru că mi s-a învechit calculatorul.

Dar atunci asupra cărui fapt să cuget? (urăsc cum sună „muget"). Asupra dihotomiei dintre bine şi rău? Asupra dilemelor cotidiane cu potenţial metafizic? Asupra sensului existenţial al existenţei noastre*? Asupra diferenţelor dintre spirit şi materie? Cum pot face eu asta? Trebuie să citeşti mult (şi nu „Cei 3 muschetari" de Dumas). Ori eu, de la o vreme încoace şi până acum*, abia dacă am citit o carte pe lună, şi aia în silă, că e pentru bac.

Ah, şi mi-am adus aminte, bacul! Mai sunt câteva luni şi nici nu ştiu programa. Îmi sticlesc ochii de ignoranţă când îmi spun părinţii să mă apuc să învăţ. *Mai e o groază până la bac*. Bine măcar că sunt pregătit pentru proba la sport (ce? doar nu sunt prost să învăţ o materie in plus), doar am 1.85.

Am o presimţire că bacul o să treacă neobservat şi o să se dizolve asemenea valului care se ciocneşte de ţărm. Dar după un val vine imediat altul, cu mai multă furie, şi anume admiterea la facultate. Mă uit la colegii mei şi văd că unii vor să se facă medici, alţii avocaţi sau programatori IT. Numai eu sunt mai dezorientat, abia dacă ştiu bine la ce facultate să dau.

I guess I need a change.

■ Jake

Bistro de l'arte

Foc de voie

Motto: La vengeance est un plat qui se mange froid

- Mergeţi uşurel, să nu se audă mare lucru, da? Dacă ne aud ăştia, suntem mâncaţi!

Maiorul Mocanu şoptea oamenilor săi ultimele instrucţiuni înainte ca barca lor să ajungă la mal. Deşi erau paraşutişti, urmau să facă un asalt amfibiu asupra insulei şi lucrul ăsta le convenea la fix; riscurile de a fi descoperiţi scădeau considerabil şi în felul ăsta. Puţinele gărzi de pe insulă znu ar putea opune mare rezistenţă, dar Statul Major General nu îşi putea permite riscuri. Steagul românesc trebuia arborat pe comandamentul insulei din nou după 60 de ani de pauză.

- Două sute de metri băieţi, hai că acum nu ne mai putem întoarce. Glonţ pe ţeavă, puneţi piedica şi capul jos. Insula Şerpilor, băieţi! E-a voastră. Vreau să vă gândiţi la cei care-au murit în al Doilea Război Mondial şi a căror memorie e batjocorită azi zilnic. Lăsaţi ordinele şi rahaturile SMG-ului, ăia nu-s altceva decât o mână de hodorogi comunişti care acum ne dau nouă ordine patriotice. Vă rog eu, nu muriţi, ultima dată când am scris scrisori acasă era Revoluţia şi se trăgea aiurea. Acum avem de-a face cu nişte copii, nu-i omorâţi nici pe ei decât dacă trebuie. Au şi ei mame acasă.

Maiorul Mocanu era soldat din adolescenţă; rămas singur la 17 ani după moartea părinţilor s-a văzut în imposibilitatea de a se susţine financiar şi a decis că armata e singura opţiune dacă voia să-şi continue studiile şi să supravieţuiască.

- Ieşiţi din barcă, hai să o tragem pe mal, încetişor. Mircea, Dan, uşurel înainte, câte 20 de metri şi ne aşteptaţi. Din păcate, nu mai avem o echipă să vină din partea cealaltă aşa că va trebui să lichidăm întâi gărzile. Nu vorbiţi.

Maiorul scoase harta şi arătă oamenilor săi locaţiile ce trebuie cucerite; garnizoana era obiectivul principal, iar cele 4 turnuri de supraveghere fuseseră deja reduse la tăcere de Sorin, lunetistul echipei; cei 4 tineri ucraineni trebuiau să moară, altfel insula nu putea fi cucerită. Restul clădirilor de pe insulă erau de natură administrativă şi ocupate de civili neînarmaţi. Înainte de a porni către garnizoană, cercetaşii dezafectaseră elicopterul şi micuţele vedete militare care surprinzător nu erau păzite de nimeni. Ajunşi în spatele garnizoanei, ghemuiţi după gard, Dan dădu glas gândurilor sale urmate de un râs sec:

- Domn' maior vă daţi seama că suntem ca în filmele alea cu americani? Chuck Norris ne mai lipseşte!

- Taci mă că ne dai de gol, veni rapid răspunsul maiorului pentru care micile glumiţe ale oamenilor săi nu mai contau; era concentrat asupra obiectivului. Ionuţ, taie gardul şi intraţi, fuga-marş! Odată intraţi în curte, Ionuţ şi Dan se duc să scape de santinele; îi adormiţi, le luaţi armele şi îi legaţi fedeleş. De-acolo porniţi prin curte şi ce gărzi vedeţi le faceţi la fel. Eu o să intru în clădire cu Mircea, Alex tu fugi la generator, opreşti curentul. Când faci asta, fă-mi semn cu lanterna. Îi dezarmăm pe-ăştia şi îi închidem în camere. Pe comandant îl sculăm şi îl informăm. Hai, executarea că se face imediat lumină!

Tinerii urmară ordinele cu precizie matematică. Anii de pregătire îşi spuseră cuvântul; fiecare pas, fiecare bătaie a inimii, fiecare contracţie musculară fusese antrenată îndelung şi se ghidau toţi aproape mânaţi de instinct. Automatele lătrară scurt, aproape neauzit din cauza amortizoarelor, iar santinele de la poartă şi de la generator erau întinse pe pământ cu câte 3 găuri în piept şi în cap. Toată operaţiunea dură 10 minute, timp în care 50 de soldaţi şi 4 ofiţeri fuseseră făcuţi prizonieri şi 6 au murit. Urmau probabil să fie eliberaţi după încetarea ostilităţilor, aşa că ordinele de a nu fi răniţi fuseseră respectate.

Comandatul fusese sculat din somn şi dus legat la ochi în fostul său birou urlând în ucraineană diverse înjurături şi ameninţări la adresa atacatorilor; legat de scaun, îmbrăcat în pijamaua primită de la soacră, comandantului îi fusese explicat tot ceea ce se

întâmplase. Privirea sa spunea totul: cum au reuşit românii să iasă la atac în asemenea manieră şi să ocupe teritoriul ucrainean? Cine dracului erau ăştia de la el din birou, mânjiţi pe faţă, cu aparatele de vedere pe timp de noapte oprite şi arme vestice? Nu mai conta, primi faptele în engleză şi aşteptă să fie luat. Maiorul îşi felicită echipa şi ieşi să comunice bazei rezultatul, moment în care din spatele lui se auzi un 'job tvoi mati!'. Întorcându-se pe călcâie, maiorul Mocanu îl lovi cu dosul palmei pe bătrânul ucrainean:

- Şi eu am citit Sven Hassel în tinereţe tâmpitule, crezi că nu ştiu ce înseamnă? Se adresă ofiţerul în română. Al dracu moş... Dane, pune-i mă căluş să nu mai spurce. Mircea, Ionuţ, mergeţi pe fiecare palier, gardă; dacă reuşeşte să iasă vreunu', împuşcaţi-l.

- Moise către Iisus, Moise către Iisus..

- Da, Moise, ascultăm.

- Chivotul a fost recuperat, repet, Chivotul a fost recuperat!

- Recepţionat, felicitări. Sfinţii vi se vor alătura de îndată, terminat şi afară.

- Recepţionat, aşteptăm sfinţii.

Aşteptând sfinţii, Mocanu îşi aprinse liniştit o ţigară şi se duse pe ponton să admire răsăritul. Era prima dată când vedea un răsărit la mare şi gândurile îi fugeau la amintiri din copilărie cu părinţii săi şi succesul misiunii sale, mai ales că n-a fost necesar să tragă. Ura să omoare. Civilii încă nu se treziseră fiind prea devreme pentru orice activitate şi gândurile îi fuseseră întrerupte de zgomotul sfinţilor care nu erau alţii decât elicopterele Marinei Militare care aduceau puşcaşi marini care urmau să preia controlul şi să se ocupe de transportul prizonierilor. Aruncă fumigene pe heliport pentru a indica direcţia vântului şi locul de aterizare şi se îndreptă agale cu arma atârnându-i pe umăr spre elicoptere. Şeful Statului Major General coborî primul din elicopter şi i se adresă:

- Felicitări domnule Colonel Mocanu, suntem mândri de dumneavoastră şi echipă! Preşedintele vrea să vă mulţumească personal când ne întoarcem la Bucureşti.

Mocanu salută scurt, şi se întoarse la oamenii lui ca să-i înştiinţeze că trebuie să plece. Elicopterul lor se ridică uşurel, lăsând în urmă insula şi pe comandatul legat de scaun şi destule întrebări. De ce au ocupat insula, ştiau; care vor fi urmările nu erau siguri, în orice caz, fostul maior Mocanul se gândea doar la uscat şi la garnizoana lui anostă din Bucureşti...

■ **By Phantom**

Textul integral poate fi citit pe forumul LEVEL la secţiunea Bistro de l'arte.

Oglinzi

În interiorul casei mele, exact cum ieşi din camera mea, pe stânga, la capătul coridorului, se află baia mea. Pe peretele din faţa uşii este o oglindă mare, ocupând un spaţiu cât jumătate din perete. De fiecare dată când mă privesc în oglindă, mă simt de parcă nu m-aş privi pe mine, ci pe o altă persoană care seamănă cu mine. De multe ori îmi

este frică să nu devin acea persoană din spatele oglinzii. Noi spunem că o oglindă nu face altceva decât să reflecte o imagine. Dar dacă face mai multe? Dacă arată o lume care pare identică cu a noastră, dar arată şi altceva? Acele elemente care în viaţa de zi cu zi simţi că sunt acolo, dar nu le poţi vedea. Sentimente, poate, alt tu? Nu pot spune sigur, dar este ceva ce tu nu poţi vedea, dar uneori ştii că este acolo. Ce anume? Nu pot spune sigur.

Mă uit în oglinda mea şi mă privesc atent. Încerc să văd un detaliu care nu există în afara oglinzii. Privesc atent. Mă văd pe mine, dar parcă în acelaşi timp văd şi altceva. Cu cât mă concentrez mai mult, cu atât am impresia că văd pe altcineva în oglindă. Încerc să nu scap niciun detaliu, dar cu cât mă concentrez mai mult cu atât văd mai puţine lucruri. Mă concentrez atât de tare, până când nu mai văd nimic, după care totul devine clar. În oglindă nu se mai vede nimic anormal. Totul este o reflexie acurată a lumii în care mă aflu. Oglinda reflectă o anumită parte a casei mele. Acea parte, la ieşirea mea din baie, a rămas normală. Restul, însă nu. Oglinda nu a reuşit să reflecte niciodată interiorul camerelor casei mele, doar uşile lor. Am fost uimit când am trecut de prima cameră şi am văzut că înăuntru era negru. Nimic altceva, doar întuneric absolut. Am rămas încremenit privind în camera lipsă. Ce era de făcut? Dumneavoastră credeţi în oglinzi? Din cauza curiozităţii, am intrat în acea cameră neagră, dar atent de parcă m-ar aştepta ceva înăuntru. Această spaimă a mea am văzut că fusese nejustificată. După primul pas făcut, întunericul a dispărut complet, fiind înlocuit de o sală mare. Pe jos marmură, pe tavan multe becuri care luminau galben. Sala este în continuare mare. Zeci, dacă nu chiar sute, de oameni dansau; toţi fiind îmbrăcaţi în costume. Ai putea spune că sunt oameni bogaţi cu toţii. Bărbaţii în negru cu alb şi purtau cravată, iar femeile în rochii elegante de seară. Toate persoanele sunt fericite şi dansează vals, tangou; muzica nu se opreşte niciodată. Dumneavoastră dansaţi?

Nu erau copii la această petrecere. Bărbaţii făceau glume şi râdeau, iar femeile chicoteau şi râdeau. Este o atmosferă foarte plăcută şi veselă. Din cauza uimirii mele, când am intrat în această sală, nu am observat că şi eu sunt îmbrăcat în costum cu cravată, exact mărimea mea. Atmosfera veselă mă bine dispune imediat, încât aproape că am uitat cum am ajuns aici. Dar în curând am observat că fiecare persoană avea în spatele ei o oglindă de aceeaşi mărime cu ea. Oglinzile se află la câţiva centimetri distanţă de posesor.

Dumneavoastră vă priviţi în oglindă? Te-ai fi aşteptat ca, la masa mare de persoane, oglinzile să se lovească între ele şi să se spargă. Ele treceau unele prin altele sau prin spatele sau faţa lor. Ele nu se ating niciodată. Nu există persoană fără oglinda ei. Din curiozitate, mă uit în spatele meu să văd dacă şi eu am o oglindă. Nu reuşesc să văd oglinda, dar când mă uit în spatele meu, nu mai văd oamenii din jurul meu, văd doar oglinzi, oamenii fiind înlocuiţi complet de ele. Nu am mai insistat deoarece îmi provoca o durere de ochi şi de cap. De îndată ce nu am mai privit în spate, numărul de oameni şi oglinzi s-a egalat. Nu doream să fac acest lucru din nou. Am mai stat un timp îndelungat uitându-mă la persoanele care dansau. Nimeni nu mă privea, de parcă nici nu eram acolo.

După un timp îndelungat am observat că pe un perete al sălii imense se afla o oglindă mare care ocupa tot peretele. Presupun că din cauza atâtor oglinzi nu am văzut-o pe cea mai mare. Dumneavoastră observaţi toate oglinzile? Mă uit atent în oglinda cea mare. În ea vedeam alte imagini în oglinzile oamenilor. Nu am văzut mult timp alte imagini deoarece au început să reflecte înapoi spatele oamenilor. Când m-am întors cu spatele la oglindă, înapoi către mulţime, oglinzile lor arătau lucruri diferite. La unii oameni oglinzile sunt negre, la alţii sunt albe. Sunt foarte puţine multicolorate. La alţii văd lucruri care mă sperie, mă întristează şi mă amuză. În oglinda unei persoane ce arăta anormal de vesel, era un clovn foarte ciudat îmbrăcat (în albastru deschis).Vouă vă plac clovnii? Făcea tot felul de trucuri şi nu îmi puteam da seama dacă era vesel sau trist. În altă oglindă era un om negru care stătea singur şi vorbea cu el. Dumneavoastră ce culoare preferaţi? Plimbându-mă prin mulţime şi uitându-mă la oglinzile oamenilor nu observ când o oglindă a unei persoane mai active trece cu faţa prin mine. Oglinda mişcându-se după posesorul care trecea foarte aproape de mine, am rămas între el şi oglindă. Dansatorul fiind în mişcare, am intrat în oglindă. Dumneavoastră aţi spart o oglindă? Nu am spart oglinda, ci voi intra în ea şi voi vedea o creatură foarte bizară care urlă şi ţipă alergând către mine. Am ieşit repede din oglindă, uitându-mă la ea. Hotărât să evadez, încerc să caut o ieşire. Aceasta a venit la mine şi sunt în coridorul casei mele. Ce am văzut până acum au fost oglinzi statice, care nu îşi schimbă parametrii, dar mai sunt şi altele…

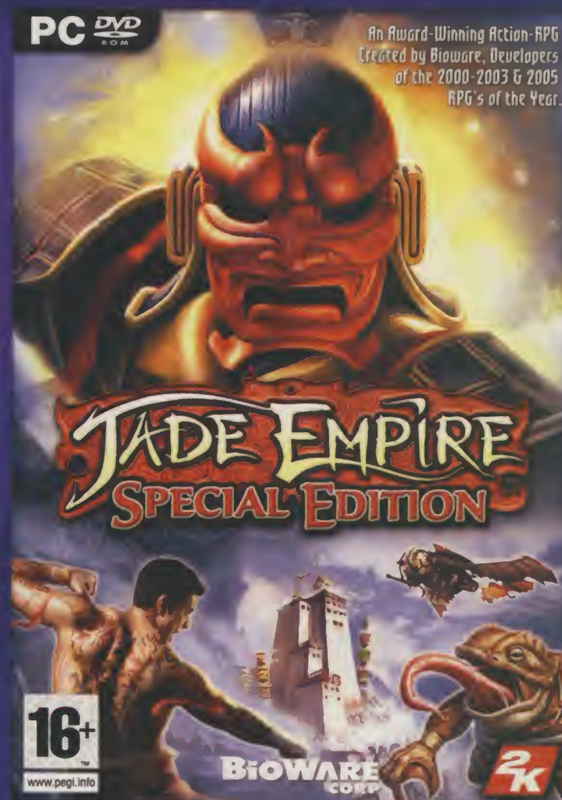
Sunt pe o stradă destul de aglomerată, ca urmare directă a intrării mele în altă cameră. Pe lângă mine se plimbau tot felul de oameni. Pe lângă tipurile de persoane pe care le-am observat în sala de dans mai erau şi altele. Am observat nişte copilaşi, a căror vârstă era până în cinci ani, unii erau încă în cărucioare. Am fost uimit când am văzut că niciunul dintre ei nu avea o oglindă în spatele lui. Dumneavoastră până la ce vârstă aţi fost fără o oglindă? Ultimul lucru pe care l-am observat au fost câteva familii. Oglinzile lor pulsau şi se făceau când mai mari, când mai mici. Nu am înţeles ce înseamnă acest lucru. Dumneavoastră ştiţi? După care mă trezesc din nou în coridorul casei mele. Nu mai încerc şi alte uşi ale casei mele. Mă duc direct în baie şi mă uit în oglindă. Dacă aş fi mai rămas, ce aş mai fi văzut? Dacă aş fi mai intrat în alte camere, ce aş mai fi văzut? îmi puteţi da un răspuns?

În interiorul casei mele, exact cum ieşi din baie, pe dreapta, la capătul coridorului, se află camera mea.

■ **Nicolae Andrei Alexandru**



Supreme Commander
Direct de la părintele Total Annihilation



Jade Empire: Special Edition
În sfârşit şi pe PC



Resistence: Fall of Man
Primul titlu „greu" pe PS3

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE" au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.

